

**TATA RIAS FANTASI RATU MUTIARA (LADIVA)
DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA**

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh :

DANY KURNIA WATI

14519134022

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017**



HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir



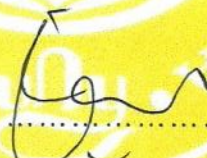
RIAS FANTASI RATU MUTIARA LADIVA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Disusun Oleh:

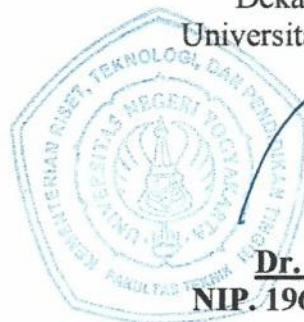
DANY KURNIA WATI
NIM. 14519134022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata Rias
dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 24 Maret 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		24 Mei 2017
Dra. Zahida Ideawati Sekretaris		24 Mei 2017
Yuswati, M.Pd Penguji		24 Mei 2017

Yogyakarta, Mei 2017
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dany Kurnia Wati

NIM : 14519134022

Program Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Tata Rias Fantasi Ratu Mutiara Ladiva dalam
Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 23 Maret 2017
Yang menyatakan,



Dany Kurnia Wati
NIM. 14519134022

TATA RIAS FANTASI RATU MUTIARA LADIVA DALAM PERGELARAN DRAMA MUSIKAL SABDA RAJA MUTIARA

Oleh :
DANY KURNIA WATI
NIM.14519134022

ABSTRAK

Proyek akhir bertujuan untuk 1) Merancang kostum dan asesoris, tata rias fantasi, serta penataan rambut tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 2) Menata kostum dan asesoris, tata rias fantasi, serta penataan rambut tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara; 3) Menampilkan tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan Sabda Raja Mutiara.

Konsep dan metode pengembangan yang digunakan untuk mencapai tujuan adalah metode 4D, yaitu 1) *Define* (Pendefinisian) meliputi analisis cerita, analisis karakter dan karakteristik tokoh Ratu Mutiara Ladiva, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *Design* (perencanaan) meliputi kostum dan asesoris, tata rias wajah, penataan rambut serta pertunjukan; 3) *Develop* (Pengembangan) meliputi mendesain kostum dan asesoris kemudian melakukan validasi dan revisi, mendesain tata rias fantasi dan penataan rambut kemudian melakukan validasi dan revisi, membuat kostum, *fitting* kostum, validasi dan revisi tata rias fantasi selama 2 kali, *prototype* tokoh Ratu Mutiara Ladiva; 4) *Disseminate* (Penyebaran) meliputi gladi kotor bersama dengan *fitting* kostum, *grand juri*, gladi bersih dan pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara, Tempat dan waktu pengembangan dilakukan di gedung Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan mulai dari Oktober 2016-Januari 2017.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu; 1) Hasil rancangan kostum, aksesoris, tata rias fantasi serta penataan rambut dengan unsur garis lengkung, bentuk bulat, ukuran besar dan kecil, tekstur kasar dan tebal, warna putih, biru, *gold*, arah horizontal serta menggunakan prinsip kesatuan dan keseimbangan asimetris; 2) Diwujudkannya tatanan kostum terdiri dari *longgdress* berwarna putih, tata rias fantasi *face painting* yang berwarna biru dan diberi hiasan, penataan rambut berwarna biru serta asesoris yang menyerupai cangkang; 3) hasil diselenggarakan pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara menampilkan tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.30 WIB di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri 850 penonton yang pelaksanaannya lancar dan sukses.

Kata kunci: *tata rias fantasi, ratu mutiara ladiva, pertunjukan drama musikal sabda raja mutiara.*

FANTASY MAKEUP OF LADIVA THE PEARL QUEEN IN THE MUSICAL PERFORMANCES OF SABDA RAJA MUTIARA

By:
DANY KURNIA WATI
NIM.14519134022

ABSTRACT

The final project aims to 1) design the costume and accessories, fantasy makeup, and hair styling of Ladiva The Pearl Queen in the musical performances of Sabda Raja Mutiara; 2) apply the costume and accessories, fantasy makeup, and hair styling of Ladiva The Pearl Queen in the musical performances of Sabda Raja Mutiara; 3) show Ladiva The Pearl Queen in the performances of Sabda Raja Mutiara.

The method used to achieve the goal is R & D with 4D development model, namely 1) define which includes the analysis of the story, the analysis of the characters and characteristics of Ladiva The Pearl Queen, the analysis of the idea source, the analysis of the development of the idea source, 2) design which includes costume and accessories, makeup, hairstyle and performance design 3) develop which includes costume and accessories designing followed with validation and revision, fantasy makeup and hair styling designing followed with validation and revision, costume making, costume fitting, 2 times fantasy makeup validation and revision, prototype of Ladiva The Pearl Queen, 4) disseminate which includes rehearsal and costume fitting, grand jury, final rehearsal and the musical performances of Sabda Raja Mutiara. The place and time of development carried out in the building of Culinary and Fashion Education, Faculty of Engineering, Yogyakarta State University for 3 months from October 2016 - January 2017.

The results of the final project, namely; 1) The result of costume design, accessories, fantasy makeup and hair styling with the element of curved line, round shape, large and small size, coarse and thick texture, white, blue, gold, horizontal direction and using the principle of unity and asymmetrical balance; 2) The realization of the costume order consists of a long white dress, fantasy makeup with blue paintings and decoration, blue hair arrangement and accessories that resemble a shell; 3) the result of the musical performances of Sabda Raja Mutiara featuring the Ladiva The Pearl Queen on January 26th, 2017 at 13.30 pm at the Auditorium Building of Yogyakarta State University with 850 spectators which conducted smoothly and successfully.

Keywords: fantasy makeup, performances, ladiva the pearl queen, the musical performances of sabda raja mutiara

KATA PENGANTAR

Puji syukur di panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan judul “Tata Rias Fantasi Ratu Mutiara dalam Pergelaran Drama Musikal Sabda Raja Mutiara“ dengan baik tepat waktu. Laporan ini disusun guna memenuhi pemenuhan persyaratan guna mendapatkan gelar Ahli Madya (D3).

Laporan proyek akhir ini tidak luput dari salah dan kekurangan, sehingga apabila ditemui kesalahan penulis mohon maaf. Pelaksanaan proyek akhir yang telah terselenggara ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan dari pihak yang terkait. Terima kasih penulis haturkan kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan Proyek Akhir. Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada:

1. Elok Novita, S.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Tugas Akhir
2. Yuswati, M.Pd, selaku Penguji laporan proyek akhir ini.
3. Dra. Zahida Ideawati, selaku sekretaris dalam ujian proyek akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
5. Asi Tritanti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan.
6. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku dosen pembimbing kostum dan aksesoris dalam proses proyek akhir.

8. Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku sutradara sekaligus *director* dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
9. Kedua Orang tua yang selalu mendukung dan memberi doa kepada penulis.
10. Suami tercinta yang selalu memberi semangat dan dukungan.
11. Shofi Amanda selaku *tallent* sebagai tokoh Ratu Mutiara
12. Crew dan *tallent* Kambojo Production pimpinan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd.
13. Serta semua teman-teman Srikandi 2014 Tata Rias dan Kecantikan untuk kebersamaan dan doannya.

Laporan ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan dari penulis, maka dari itu untuk membuatnya mendekati sempurna dimohon saran dan kritik dari segala pihak. Laporan ini diharapkan dapat membantu menambahkan ilmu bagi pembacanya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Penulis

Dany Kurnia Wati
14519134022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat	5
G. Keaslian Gagasan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Sipnosis Cerita	7
B. Sumber Ide	8
C. Tiram Mutiara	9
D. Desain	10
1. Pengertian	10
2. Jenis-jenis Desain	11
3. Prinsip- prinsip Desain	11
4. Unsur-unsur Desain	13
E. Kostum dan Asesoris	17
1. Kostum	17
2. Asesoris	17
F. Tata Rias Wajah	18
1. Tata Rias Panggung	18
2. Tata Rias Fantasi	18
G. Face Painting atau Body Painting	19
H. Penataan Rambut	20
1. Penataan Simetris	20
2. Penataan Asimetris	21
3. Penataan Puncak	21
4. Penataan Belakang	21
5. Penataan depan	21
6. Tipe-tipe Penataan	21
a. Penataan <i>Day Style</i>	21
b. Penataan <i>Evening Style</i>	21

c. Penataan <i>Gala</i>	21
d. Penataan <i>Fancy Style</i>	22
I. Pergelaran	22
J. Panggung	22
a. Properti Panggung	22
b. Tata Cahaya	23
c. Tata Musik	23

BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

A. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	24
1. Analisa Naskah Cerita Sabda Raja Mutiara	24
2. Analisis Tokoh Ratu Mutiara	25
a. Analisis Mutiara	25
b. Analisis Karakteristik Mutiara	25
1) Analisis Karakteristik Mutiara	25
2) Analisis Karakteristik Ratu Mutiara Ladiwa	25
3. Analisis Sumber Ide	26
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide	27
B. <i>Design</i> (Perencanaan)	27
1. Desain Kostum	27
2. Desain Asesoris	29
3. Desain Rias Wajah	33
4. Desain <i>Face Painting</i>	35
5. Desain Penataan Rambut	36
6. Desain Pergelaran	38
C. <i>Develop</i> (Pengembangan)	39
1. Desain	39
2. Validasi Desain	39
3. Revisi Desain	40
4. Pembuatan Kostum	40
5. <i>Fitting</i> Kostum	40
6. Uji Coba	40
7. <i>Prototype</i> Hasil	41
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	41
1. Rancangan Pergelaran	41
2. Penilaian Ahli	42
3. Gladi Kotor	43
4. Gladi Bersih	43
5. Pergelaran	43

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan	44
B. Hasil dan pembahasan <i>Define</i> (pendefinisian)	44
C. Hasil dan Pembahasan <i>Design</i> (perencanaan).....	49
1. Kostum	45

2. Asesoris	47
3. Rias Wajah	50
4. <i>Face Painting</i>	51
5. Penataan Rambut	52
D. Hasil dan Pembahasan <i>Develop</i> (pengembangan)	53
1. Validasi Desain Oleh Ahli 1	53
2. Validasi Desain Penataan Rambut Oleh Ahli 1	55
3. Validasi Desain Asesoris Oleh Ahli 1	56
4. Validasi Desain Rias dan (<i>Face Painting</i>) Oleh Ahli 2	60
5. Pembuatan Kostum dan Asesoris	62
6. <i>Prototype</i> Tokoh Ratu Mutiara Ladiva	62
E. Hasil dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (penyebarluasan)	63
1. Rancangan Pergelaran	63
2. Penilaian Ahli	64
3. Gladi Kotor	65
4. Gladi Bersih	65
5. Pergelaran Utama	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	68
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Mutiara Putih	26
Gambar 2. Desain Tokoh Ratu Mutiara	28
Gambar 3. Desain Asesoris Punggung	30
Gambar 4. Desain Asesoris Bagian Dada	30
Gambar 5. Desain Asesoris Gelang	30
Gambar 6. Desain Asesoris Ikat Pinggang	31
Gambar 7. Desain Mahkota	32
Gambar 8. Desain Rias Wajah	34
Gambar 9. Desain <i>Face Painting</i>	35
Gambar 10. Desain Penataan Rambut	37
Gambar 11. Panggung Pergelaran	39
Gambar 12. Hasil Akhir Desain Kostum	46
Gambar 13. Hasil Akhir Kostum	46
Gambar 14. Hasil Akhir Asesoris Punggung	47
Gambar 15. Hasil Akhir Asesoris Dada	48
Gambar 16. Hasil Akhir Asesoris Pinggang	49
Gambar 17. Hasil Akhir Asesoris Gelang	49
Gambar 18. Hasil Akhir Rias Wajah	51
Gambar 19. Hasil Akhir <i>Face Painting</i>	52
Gambar 20. Hasil Akhir Penataan Rambut	53
Gambar 21. Desain Kostum Ke-1	53
Gambar 22. Desain Kostum Ke-2	54
Gambar 23. Desain Kostum Ke-3	54
Gambar 24. Desain Penataan Rambut Ke -1	55
Gambar 25. Desain Penataan Rambut Ke-2	56
Gambar 26. Desain Penataan Rambut Ke-3	56
Gambar 27. Desain Asesoris Punggung Ke-1 dan 2	57
Gambar 28. Desain Asesoris Punggung Ke-3	57
Gambar 29. Desain Asesoris Bagian Dada Ke-1	58
Gambar 30. Desain Asesoris Bagian Dada Ke-2	58
Gambar 31. Desain Asesoris Pinggang Ke-1	58
Gambar 32. Desain Asesoris Pinggang Ke-2	59
Gambar 33. Desain Asesoris Pinggang Ke-3	59
Gambar 34. Desain Asesoris Gelang Ke-1	60
Gambar 35. Desain Asesoris Gelang Ke-2	60
Gambar 36. Desain Rias Wajah dan <i>Face Painting</i> Ke-1	61
Gambar 37. Desain Rias Wajah dan <i>Face Painting</i> Ke-2	61
Gambar 38. Desain Rias Wajah dan <i>Face Painting</i> Ke-3	62
Gambar 39. Hasil Keseluruhan	63
Gambar 40. Tokoh Ratu Mutiara Tampil	73
Gambar 41. Mendapatkan Penghargaan	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tokoh Ratu Mutiara Saat Tampil	73
Lampiran 2. Saat Mendapatkan Penghargaan	73

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan garis pantai yang memiliki wilayah perbatasan dengan banyak negara baik perbatasan darat (kontinen) maupun laut (maritim). Perbatasan laut tersebut dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian laut utara dan bagian laut selatan, yang mana laut utara terdapat di bagian wilayah pulau Kalimantan, pulau Sulawesi, pulau Sumatera, dan sebagian perairan laut utara juga terdapat di daerah pulau Jawa. Di wilayah-wilayah tersebut terdapat pembudidayaan mutiara yang salah satunya berada di provinsi Sulawesi tepatnya di kota Manado. Jenis Mutiara yang terdapat di pulau Sulawesi ini adalah jenis Tiram Mutiara. Tiram mutiara merupakan salah satu sumber daya laut yang memiliki harga jual yang tinggi. Karena memiliki peluang bisnis dan nilai ekonomi tinggi serta jumlah pembudidaya Tiram Mutiara semakin meningkat tetapi tidak mudah untuk menjualnya. Kurangnya perkembangbiakan tiram mutiara di Indonesia pada mulanya sangat langka dibudidayakan, kemudian dikuasai oleh tenaga asing Jepang (Hamzah, Setyono, 2009).

Pembudidayaan Tiram Mutiara tidak hanya mengandalkan hasil penyelaman di alam, karena hasil penyelaman di alam sangat fluktuatif, tergantung musim dan ukurannya tidak seragam. Menghadapi situasi yang demikian sangat perlu diusahakan kegiatan yang mengarah pada kegiatan penyediaan benih melalui pembenihan buatan di *hatchery*. Sehingga dapat menjadi suatu unit budidaya tiram yang akan menghasilkan produksi mutiara yang jauh lebih besar pendapatannya. Akibat dari keterbatasan maka dalam usaha budidaya tiram

mutiara, perlu melakukan kegiatan untuk mempelajari sifat dan kebiasaan hidup tiram mutiara baik dari persyaratan lingkungan pemeliharaan, metode atau cara pemeliharaan dan peralatan yang digunakan untuk memproduksi mutiara yang berkualitas.

Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) menggelar suatu pertunjukan drama musikal yang bertema *Under The Sea* (dunia bawah laut), pertunjukan ini digelar untuk menumbuhkan jiwa masyarakat yang mana kurang sadarnya masyarakat terhadap budidaya biota laut salah satunya Tiram Mutiara ini. Tiram Mutiara bukan salah satu biota yang hampir punah hanya saja kurang pembudidayaan yang dapat mengurangi penghasilan Tiram Mutiara. Pertunjukan drama musikal berjudul *Sabda Raja Mutiara* ini disajikan berbagai tokoh hewan bawah laut antara lain ikan hiu, *coral*, *lion fish*, penyu, ubur-ubur, kuda laut, *angle fish*, bintang laut dan masih banyak lagi, yang dikemas dengan pengaplikasian *make up* fantasi dan di tuangkan dalam kostum sesuai dengan tokoh yang dibawakan. Di Pertunjukan *Sabda Raja Mutiara* tokoh pendukung dan salah satunya tokoh Ratu Mutiara, Ratu Mutiara adalah salah seorang ibu yang anggun, baik hati dan bijaksana yang penuh kesabaran. Tokoh Ratu Mutiara digambarkan dengan perwujudan dari perubahan Tiram Mutiara yang dipilih oleh penulis sebagai sumber ide yang mana akan dikembangkan sebagaimana bentuk perwujudan manusia yang akan menjadikan tokoh Ratu Mutiara dalam cerita *Sabda Raja Mutiara*.

Demi mendapatkan hasil tokoh Ratu Mutiara yang sesuai dengan yang diharapkan maka perlu pembuatan kostum dan asesoris serta tata rias fantasi dan

rambut dalam pertunjukan drama musikal ini, sebelum pertunjukan perlunya merancang, menata, mengaplikasikan, menampilkan kostum dengan tokoh Ratu Mutiara yang memerlukan kreativitas tinggi, pengetahuan, informasi, dan pemahaman tokoh. Tidak mudah untuk merancang kostum dan asesoris karena sumber ide yang berbentuk abstrak harus diubah agar dapat dipakai oleh *talent*, memerlukan kreativitas, pengetahuan, informasi dan pemahaman tokoh. Sulitnya untuk merancang kostum dan asesoris karena sumber ide yang berbentuk abstrak harus diubah agar dapat dipakai oleh *talent* agar dapat menentukan bagaimana merancang kostum dan asesoris, merancang tata rias, merancang pentan rambut atau sanggul, serta menata mengaplikasikan pada model, dan mempergelarkan pada pertunjukan drama musikal. Pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang akan direncanakan diselenggarakan pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 di Gedung Auditorium UNY, *gate opening* pukul 13.00 WIB, berbentuk drama musikal ini mengusung cerita yang memiliki pesan moral biota laut di Indonesia yang berjudul “Sabda Raja Mutiara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman masyarakat dengan pembagian laut Indonesia yang mana terdapat Kerang Tiram Mutiara
2. Perlunya melakukan kegiatan untuk mempelajari sifat dan kebiasaan hidup Tiram Mutiara untuk menghasilkan mutiara yang berkualitas

3. Tidak mudahnya memvisualisasikan sumber ide untuk dijadikan suatu Tokoh pada cerita Sabda Raja Mutiara
4. Sulitnya merancang, menata, mengaplikasikan, menampilkan kostum dan asesoris untuk tokoh Ratu Mutiara dalam pergelaran proyek akhir tata rias dan kecantikan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diatas dan segala keterbatasannya maka kami membatasi masalah tentang bagaimana merancang kostum, merancang tata rias, merancang sanggul dan asesorisnya, serta mengaplikasikan dan menata pada *talent* Ratu Mutiara serta mempergelarkan pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang kostum, asesoris, dan tata rias *fantasi* serta tata rambut tokoh Ratu Mutiara Ladia dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
2. Bagaimana menata kostum, asesoris, dan mengaplikasikan tata rias *fantasi*, serta menata rambut tokoh Ratu Mutiara Ladia dalam pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?
3. Bagaimana menampilkan tokoh Ratu Mutiara Ladia secara keseluruhan pada pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara?

E. Tujuan penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pertunjukan sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan kostum dan asesoris, rancangan tata rias fantasi, rancangan penataan rambut, tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
2. Menata kostum dan asesoris, tata rias fantasi, dan penataan rambut tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.
3. Menampilkan tokoh Ratu Mutiara Ladiva pada pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara.

F. Manfaat

Proyek Akhir yang diselenggarakan memiliki beberapa manfaat bagi penulis, bagi program studi dan bagi masyarakat, manfaat dari penyelenggaraan proyek akhir ini diantaranya:

1. Manfaat bagi penyusun:
 - a. Mendapatkan pengalaman khususnya dalam merancang kostum dan asesoris untuk pertunjukan sesuai tuntutan cerita drama musikal Sabda Raja Mutiara.
 - b. Menguji kemampuan hardskill dalam merias, menyanggul, menata asesoris, dan menata kostum pertunjukan.
 - c. Sebagai sarana mengembangkan diri sebagai ahli penata rias dan berlatih kerja keras, kesabaran, ketelatenan, mengambil keputusan dan mengatasi masalah serta kendala.

d. Sarana mempromosikan diri dalam usaha tata rias.

2. Manfaat bagi Program Studi:

- a. Mempersiapkan kompetensi lulusan yang bertaqwa, berkarakter serta memiliki sikap atau soft skill yang baik dan menerapkannya dalam dunia kerjanya kelak.
- b. Pembelajaran bagi lulusan untuk berkerjasama, berkompetensi dan siap menghadapi persaingan global.
- c. Sarana promosi Prodi kepada masyarakat, dunia kerja dan khususnya Pendidikan Sekolah Menengah untuk berminat masuk ke Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Manfaat bagi masyarakat:

- a. Mengenalkan pergeleran untuk mencintai dunia bawah laut melalui drama musical yang berjudul Sabda Raja Mutiara.
- b. Memperoleh informasi kompetensi lulusan Prodi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Menambah wacana memperkenalkan seni khususnya drama musical sejak dini.

G. Keaslian Gagasan

Tugas Akhir tentang dunia bawah laut dalam Drama Musikal Sabda Raja Mutiara dengan tokoh Ratu Mutiara Ladiva yang bersifat protagonis melalui tahapan merancang dan menata kostum, memilih dan membuat assesoris, merancang dan mengaplikasikan rias fantasi, merancang dan menata rambut, belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis

Sinopsis adalah alur cerita yaitu penjelasan bagaimana alur cerita suatu drama film, suatu film yang dijelaskan dalam bentuk tulisan yang jelas sehingga pemain maupun penonton memahami jalannya cerita serta produsen memahami isi dari cerita tersebut. dapat juga dijelaskan bahwa sinopsis adalah ringkasan cerita dari alur cerita yang panjang yang dapat dijelaskan dengan jelas dari alur cerita tersebut. Adanya sinopsis adalah untuk meningkatkan kemampuan seorang penulis agar lebih baik dan lebih terarah dari alur ceritanya. Menulis sebenarnya adalah kegiatan yang menyenangkan karena menulis dalam sinopsis asalkan ceritanya dipahami maka sinopsis tersebut akan lebih mudah dibuat dan juga di cerna (<http://antarberita.blogspot.co.id>).

Sinopsis merupakan ringkasan cerita dari sebuah novel atau gambaran isi dari suatu cerita secara garis besarnya (Bob Susanto diakses pada 10 April 2015).

Menurut Setiawan Djuharie (Rani Handayani, 2012) bahwa rangkuman sering disebut juga ringkasan, yaitu bentuk ringkas dari suatu uraian atau pembicaraan. Pada tulisan jenis rangkuman ini, urutan isi bagian demi bagian, dari sudut pandang (pendapat) asli pengarang tetap diperhatikan dan dipertahankan.

Kegiatan merangkum sama dengan meringkas atau disebut juga dengan synopsis, yaitu membuat ringkasan dai wacana atau cerita dengan memperhatikan urutan isi, dari sudut pandang atau pendapat asli pengarang (Rani Handayani 2012, diambil pada 5 April 2017).

Berdasarkan ahli diatas dapat disimpulkan bahwa synopsis merupakan rangkuman atau ringkasan dari sebuah cerita dengan memperhatikan urutan mulai dari isi cerita dan sudut pandang dari pengarang tersebut.

B. Sumber Ide

Menurut Triyanto (2013: 34), sumber ide berfungsi sebagai sarana terwujudnya bentuk desain dan melalui sumber ide bentuk yang ingin dibuat menjadi mudah direalisasikan. Berdasarkan pendapat Dharsono Sony Kartika (2004: 42) ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu:

1. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

2. Distorsi

Penggambaran bentuk yang mengutamakan penekanan pencapaian karakter dengan cara menggambarkan wujud-wujud tertentu pada suatu objek.

3. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, yaitu dengan cara memindahkan wujud dari suatu objek ke objek lain yang akan digambarkan.

4. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara

menggambar objek tersebut yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian – bagian dari detail objek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

C. Tiram Mutiara

Tiram mutiara *South Sea Pearl* merupakan jenis hewan *Protandrous-hermophodite* dengan kecenderungan perbandingan jantan betina 1:1 seiring terjadinya peningkatan umur. Tiram mutiara merupakan salah satu komoditas laut yang sangat bernilai ekonomis, permintaan pasar terhadap hasil produksi utama dari tiram mutiara ini selalu meningkat. *Pemijahan* seringkali terjadi akibat perubahan suhu yang ekstrim atau terjadi perubahan lingkungan yang tiba-tiba. Tiram mutiara mempunyai sepasang cangkang yang menyatu pada bagian punggung dengan engsel. Kedua belahan cangkang tidak akan sama bentuknya. Cangkang yang satu berbentuk lebih cembung dibanding lainnya, mutiara ini berbentuk abstrak. Sisi sebelah dalam dari cangkang (*Nacre*) berpenampilan mengkilap.

Pertumbuhan merupakan aspek biologi yang paling penting bagi pembudidaya, terkait dengan pendugaan keberhasilan usahanya. Tiram mutiara mencapai ukuran diameter cangkang 7-8 cm dalam tahun pertama, dan mendekati ukuran sekitar 11 cm pada tahun kedua. (Achmad Sudradjat, 2015: 128).

Indonesia sendiri memiliki potensi Tiram Mutiara yang begitu besar di wilayah Indonesia bagian timur seperti Irian Jaya dan Sulawesi. Tiram mutiara adalah salah satu sumber daya laut yang memiliki harga jual yang tinggi. Mengetahui tentang biologi reproduksi tiram mutiara sangat dibutuhkan untuk

mengembangkan industri budidaya. Pengetahuan ini dapat digunakan untuk mengembangkan teknik pembenihan dan perbaikan teknik penempatan inti mutiara bulat. Selain itu, dapat mengenal jenis tiram mutiara yang berkualitas baik, memahami siklus serta reproduksi dari tiram mutiara (*Pinctada maxima*) tersebut. Tiram mutiara termasuk dalam *phylum mollusca*, *phylum* ini terdiri atas 6 kelas yaitu: *Monoplanchora*, *Amphineura*, *Gastropoda*, *Lamellibranchiata*, atau *Pelecypoda*, *Scaphopoda*, dan *Cephalopoda* (Mulyanto, 1987). Tiram merupakan hewan yang mempunyai cangkang yang sangat keras dan tidak simetris. Hewan ini tidak bertulang belakang dan bertubuh lunak (*Phylum mollusca*).

D. Desain

1. Pengertian Desain

Desain adalah perencanaan atau gambaran suatu obyek atau benda. Dibuat berdasarkan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati,1993: 2).

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 4) desain dapat diartikan sebagai rencana atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Menurut Arifah A, Riyanto (2003: 1) bahwa pengertian desain busana yaitu rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan desain yaitu gambaran atau pola sebelum melakukan tahap pemotongan dengan mempergunakan usur

garis, bentuk, ukuran, tekstur, arah yang bertujuan akan menjadi busana yang dapat dipakai.

2. Jenis-jenis Desain

Secara umum desain dapat dibagi 2 yaitu desain struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*).

- a. Desain Struktur (*Struktural Design*), Desain struktur ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda (Widjiningih, 1983: 1).
- b. Desain Hiasan (*Decorative Design*), Desain hiasan ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningih, 1993: 1).

3. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15).

- a. Keselarasan (keserasian), Keselarasan atau keserasian adalah kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.
- b. Perbandingan, perbandingan yaitu untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain

yaitu pakaian dan pemakaiannya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.

- c. Keseimbangan, keseimbangan adalah suatu kesan terhadap dua unsur atau lebih dalam penyusunannya memberi kesan atau dapat dirasakan adanya suatu keseimbangan/stabil. Caranya adalah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat. Ada dua jenis keseimbangan yaitu:

- 1) Keseimbangan Simetris, Keseimbangan simetris menggambarkan 2 bagian yang sama dalam susunannya, Komposisi yang berpola simetris meletakkan fokusnya di tengah, dan meletakkan unsur-unsur lainnya di bagian kiri dan kanan sama. Penempatan demikian memberi kesan bagian kiri dan bagian kanan sama kuat.
- 2) Keseimbangan Asimetris, Keseimbangan asimetris peletakkan fokusnya tidak ditengah-tengah dan paduan unsur-unsur dibagian kiri tidak sama dengan bagian kanan, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

- d. Irama, Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 18), irama desain dapat dirasakan memalalui otak visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyumbang dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang

satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya (Ernawati, Izwerni, Weni Nelmira, 2008: 212).

4. Unsur-unsur Desain

Unsur desain ialah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain, sehingga orang lain dapat membaca desain itu. Unsur-unsur yang dapat dilihat atau lazim disebut sebagai unsur visual, wujudnya ialah: garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ukuran, nada gelap terang (Atisah Sipahelut, Petrussumadi, 1991: 24).

- a. Garis merupakan hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam seperti tanah, pasir, daun, batang, pohon, atau benda buatan seperti kertas, papan tulis, dinding. Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi. Begitu pun seorang perancang dapat mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Garis di bagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) Garis Lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras.
- 2) Garis Lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

- 3) Variasi Garis merupakan upaya penggabungan garis. Penggabungan garis lurus dengan garis lurus tetapi arahnya berbeda.
- b. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi berarti bangun (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar, sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.
- c. Ukuran, Desain dipengaruhi oleh ukuran (*size*), benda merupakan unsur yang perlu diperhitungkan dalam desain. Karena besar kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menampungnya, dan juga dengan hubungan antara benda itu dengan manusia. Dengan istilah yang lebih lazim, dimensi benda akan maenyangkutskala ruang dan dimensi manusia.
- d. Tekstur adalah bentuk permukaan yang diciptakan oleh garis, pola berulang, efek dan objek dengan tujuan menyerupai untuk mempengaruhi visual ataupun sebagai wujud permukaan sentuh. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas, dan lain sebagainya. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Tekstur

dapat mempengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan penglihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan).

e. Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang.

1) Warna primer/warna pokok, Warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran *hue plane*. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, dinamakan warna primer karena warna ini dihasilkan dari penggunaan pigmen, pigmen adalah bahan *organic* dan bahan *an organic* untuk pewarna yang banyak digunakan dalam industri tinta dan kertas. Warna primer ini tidak bisa dibuat dengan campuran warna lain.

2) Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.

- a) Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
 - b) Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru.
 - c) Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.
- 3) Warna *Tertier*, Warna *tertier* adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder. Warna *tertier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna *tertier* ada tiga, yaitu *tertier* biru, *tertier* merah, dan *tertier* kuning.
- a) *Tertier* biru adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau.
 - b) *Tertier* merah adalah hasil pencampuran orange dengan ungu.
 - c) *Tertier* kuning adalah hasil pencampuran hijau dengan orange.
- f. Nilai Gelap Terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. Sifat tergelap digunakan warna hitam dan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat sembilan tingkatan abu-abu.
- g. Arah, setiap garis dan berbagai jenis benda tertentu memiliki arah. Arah erat hubungannya dengan garis. Masing-masing arah garis memberikan efek yang berbeda-beda. Ada tiga macam arah yang diketahui yaitu (1) arah mendatar (horisontal), (2) arah membujur/tegak (vertikal), dan (3) arah miring (diagonal).

E. Kostum dan Asesoris

1. Kostum

Menurut I Made Bandem dan Sal Murgiyanto (1996: 62) menjelaskan bahwa kostum atau pakaian pentas adalah segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan oleh seorang pemain dalam sebuah pementasan. Kostum pentas dikenakan untuk mencapai dua tujuan yaitu untuk membantu penonton mendapatkan ciri-ciri pribadi peranan yang dimainkan, dan membantu memperlihatkan adanya hubungan antar peranan dalam sebuah lakon.

Busana merupakan unsur penunjang yang sangat penting untuk mendapat suatu perpaduan yang serasi dalam rancangan rias wajah fantasi (Ida Prihantina, 2015: 43).

Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala asesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang dan segala unsuryang melekat pada pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh (Eko Santoso, 2008: 310).

Dapat disimpulkan bahwa busana merupakan bagian salah satu yang penting digunakan dalam pertunjukan seni, tanpa busana pertunjukan tidak dapat diterima oleh penonton karena busana merupakan menggambarkan dan memperjelas tokoh.

2. Asesoris

Menurut Triyanto (2012: 9) bahwa yang termasuk benda asesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang hanya berfungsi sebagai hiasan dalam

penampilan. Ada beberapa benda yang di kategorikan sebagai asesoris, sebagai contoh gelang, kalung, cin-cin, bando dan bros.

- a. Bahan asesoris, Menurut Triyanto (2012: 18) bahwa manik-manik merupakan benda berupa butiran kecil-kecil lubang, dan biasanya digunakan untuk membuat perhiasan. Manik-manik mudah diperoleh dan banyak tersedia dipasaran dengan harga samngat terjangkau.

F. Tata Rias Wajah

Menurut Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana (2008: 452), tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi sempurna bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh. Tata rias wajah karakter adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton.

1. Tata rias panggung

Tata rias wajah panggung atau *stage make up* adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan diatas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Rias wajah panggung merupakan rias wajah dengan penekanan efek-efek tertentu seperti pada mata, hidung, bibir, dan alis supaya perhatian secara khusus tertuju pada wajah (Herni Kusantanti,dkk, 2008: 487).

2. Tata rias fantasi

Menurut Sri Mayrawati, Eka Turyani (2012: 8) rias wajah fantasi merupakan suatu bentuk kreasi dari seorang penata rias atau untuk membentuk

kreasi dari seseorang penata rias atau untuk membentuk kesan wajah menjadi suatu wujud yang diimajinasikan oleh penata rias.

Rias wajah fantasi pada dasarnya adalah rias wajah sehari-hari yang diisi dengan tehnik riasan, menampilkan ekspresi wajah sesuai tema sehingga jadilah rias wajah tersebut menjadi suatu bentuk riasan yang *theatrical* atau hanya patut untuk penampilan dipanggung (Ida Prihantina, 2015: 38).

Menurut Eko Santoso, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto dkk (2011: 275) menjelaskan bahwa tata rias fantasi dikenal juga dengan istilah tata rias karakter khusus.

Dapat disimpulkan bahwa tata rias fantasi adalah mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak dan sifat. Menampilkan tokoh secara rill dengan sesuai tema yang dikehendaki.

G. Face Painting atau body painting

Menurut Eko Santoso (2008: 281) rias raga atau sering dikenal dengan sebutan *body painting* merupakan rias yang diterapkan pada tubuh atau raga menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk stick atau krim. *Face painting* adalah melukis wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan mulai dari bunga-bunga, hewan, tokoh ataupun gambar lainnya yang dapat menarik perhatian orang. Bagi sebagian orang ada *face painting* biasanya digunakan untuk rias drama kolosal, drama musikal, syuting film, festival ataupun sekesar berkarya (Farah Ayudita, 2012).

Menurut Sri Mayrawati Eka Turyani (2012: 9) *body painting* atau seni lukis yang unik sekaligus dapat memberikan kesan cantik dan indah karena

menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. Menurut pendapat diatas maka dapat disimpulkan *face painting* yaitu seni melukis yang diaplikasikan pada wajah dengan berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan.

H. Penataan Rambut

Penataan rambut merupakan tahapan paling akhir dalam semua tindakan yang dilakukan. Menata rambut merupakan rangkaian untuk menyempurnakan, menyeimbangkan, menyelaraskan, keindahan, kerapian, suatu tampilan dari tata rias. Penataan suatu penentuan berhasil tidaknya dalam mengembangkan suatu tujuan yang hendak dicapai dalam sebuah karya dari berbagai proses.

Penataan rambut yang baik selalu dibuat sesuai dengan berbagai faktor yang terdapat pada diri seseorang, antara lain bentuk wajah, bentuk leher, usia, tata busana, penampilan khusus, akan sifat-sifat kepribadian yang terpancar keluar dari modal yang bersangkutan jika mungkin. Dengan tata rambut yang baik, rasa percaya diri akan bertambah dan lingkungan sekitarnya menjadi segar dan menyenangkan (Endang Bariqina, Zahida Ideawati, 2001: 105).

Penataan didalam pertunjukan ini tidak hanya menggunakan rambut saja, ada beberapa menggunakan bahan – bahan lain untuk membuat sanggul dengan berbagai ragam cara dan bentuk sesuai tokoh yang akan diperankan. Ada beberapa jenis dalam penataan rambut yaitu:

1. Penataan seimbang atau penataan simetris, Penataan simetris, yaitu penataan yang pada bagiannya sama atau penataan yang seimbang. Kesan yang ditimbulkan yaitu anggun, statis.

2. Penataan asimetris, Penataan asimetris yaitu penataan yang proporsinya tidakseimbang atau difokuskan pada satu bagian tertentu. Kesan yang ditimbulkan yaitu dinamis, modis.
3. Penataan puncak (*top mess*), Penataan puncak yaitu penataan yang terletak pada bagian puncak kepala atau bagian ubun-ubun. Kesan yang ditimbulkan yaitu feminine, statis, anggun, tegas.
4. Penataan belakang, Penataan belakang yaitu penataan rambut yang terdapat dibagian belakan kepala hingga tengkuk, kesan yang ditimbulkan yaitu feminine, anggun, statis.
5. Penataan depan, Penataan depan yaitu penataan pada bagian depan kepala hingga menutupi garis rambut bagian depan. Kesan yang ditimbulkan yaitu tegas, anggun, dinamis.
6. Tipe – tipe penataan
 - a. Penataan pagi dan siang hari (*day style*), Digunakan pada pagi dan siang hari, biasanya bentuk seperti itulebih sederhana. Digunakan pada saat bekerja di kantor atau menghadiri pertemuan yang bersifat resmi.
 - b. Penataan sore dan malam hari (*evening style*), Penataan ini digunakan pada sore dan malam hari, biasanya bentuk seperti itu lebih rumit daripada penataan pagi dan siang hari.Penggunaan warna dan hiasan rambut juga lebih bebas.
 - c. Penataan gala, Penataan gala biasanya digunakan untuk menghadiri pesta, tata rambut cenderung mengikuti mode terbaru.

- d. *Fancy style*, Tipe penataan yang lebih bebas tanpa ada batasan, ornament yang digunakan juga bebas, misalnya berbentuk topi, burung, ular atau bentuk. Untuk memunculkan karakter Lionfish yang baik hati dan seorang penyihir maka penataan rambut menggunakan penataan asimetris, rambut disisir kebelakang dan dirapikan menggunakan gel rambut.

Paparan berbagai jenis penataan rambut diatas, tokoh Ratu Mutiara Ladiva dalam pertunjukan Sabda Raja Mutiara menggunakan penataan *top* atau penataan puncak, untuk menghasilkan karakter dalam tokoh tersebut.

I. Pertunjukan

Menurut Kusnadi, (2009: 11) Pertunjukan atau tata pentas adalah penataan pentas sehingga sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsungnya pertunjukan. Perlu dibedakan antara istilah pentas dan panggung. Pentas adalah tempat dimana suatu pertunjukan dipertunjukkan. Sedangkan panggung (*stage*) dalam *konteks* pertunjukan adalah tempat yang tinggi yang mempertunjukkan suatu pertunjukan. Dengan demikian, istilah pentas mempunyai pengertian lebih luas.

J. Panggung

Menurut Eko Santosa (2008: 387), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton.

a. Properti panggung

Semua peralatan pendukung yang memungkinkan memberikan kesan peralatan yang terdapat dalam cerita atau lakon. Properti ini

biasanya berkaitan dengan peralatan atau perlengkapan yang menjadi pemandangan latar belakang tempat pertunjukan. *Ebook* (19,21:29)

b. Tata cahaya (*lighting*)

Menurut Hendro Martono (2010: 1) *stage lighting* atau tata cahaya panggung, merupakan bagian dari tata teknik pentas yang spesifikasinya mengenai pengetahuan teori dan praktek membuat desain pencahayaan panggung. Tata cahaya mempunyai arti sebagai suatu metode atau sistem yang di terapkan pada pencahayaan yang di dasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton.

c. Tata musik

Menurut Rachmawati, (2005) Istilah musik juga memiliki pengertian yang beragam sejak zaman yunani kuno hingga kini. Ada yang mendefinisikan musik sebagai “...*art combining sounds of voice(s) or instrument(s) to achieve beauty of form and expression of emotion...*” *skyjes*. Artinya mendefinisikan musik sebagai organisasi bunyi dan diam dalam satuan waktu, intensitas dan tekstur tertentu.

Menurut A.P. Klapinglelang (2008), musik adalah bunyi yang tersusun rapi dan mengandung beberapa unsur utama.

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Konsep metode dan pengembangan yang akan dibahas pada bab III atau pada bab ini menggunakan metode 4d yaitu *define, design, develop, dissemination*:

A. *Define* (pendefinisian)

Pengembangan pada tahap *define* ini mengkaji dari analisis naskah cerita, karakteristik dan karakter tokoh, analisa sumber ide, dan analisa pengembangan sumber ide, serta pendefinisian tokoh ratu mutiara versi asli maupun versi tuntutan.

1. Analisa naskah cerita Sabda Raja Mutiara

Menceritakan sebuah kisah kerajaan yang menghasilkan mutiara. Diantaranya mutiara *baroque* yaitu mutiara yang berbentuk tidak sempurna dan mutiara *baroque* diusirlah dari kerajaan, dengan ketidak kesempurnaannya membuat mutiara *baroque* menjadikan lebih sukses karena yang terlihat sempurna belum tentu akan sukses, akan tetapi yang tidak sempurna akan mendapatkan kesuksesan yang luar biasa.

Pada section yang pertama tokoh Ratu Mutiara Ladiva tampil bersama Raja Mutiara Aldivo, Putri Mutiara Perfiti, Pangeran Putra Mutiara Perlo, Air Laut Selatan 1 Lona dan Air Laut Selatan 2 Sely. Pada suatu ketika Sang raja Murka karena putrinya yang bernama Perfiti tidak sesempurna yang diharapkan. Putri Mutiara tidak dapat menghasilkan mutiara yang sempurna. Putri mutiara berkali-kali menghasilkan mutiara *Baroque* (bentuknya tidak sempurna) Ratu Mutiara Ladiva pun sudah mengajarnya untuk menghasilkan mutiara sempurna dengan

berbicara yang sopan kepada Raja Mutiara Aldivo, Ratu Mutiara Ladiva merasa sedih karena putrinya belum menghasilkan mutiara sempurna dan akan terusir dari kerajaan.

2. Analisis karakter dan karakteristik

a. Analisis Mutiara

Tiram mutiara *South Sea Pearl* merupakan jenis hewan *Protandrous-hermophodite* dengan kecenderungan perbandingan jantan betina 1:1 seiring terjadinya peningkatan umur. *Pemijahan* seringkali terjadi akibat perubahan suhu yang ekstrim atau terjadi perubahan lingkungan yang tiba-tiba. Tiram mutiara mempunyai sepasang cangkang yang menyatu pada bagian punggung dengan engsel. Kedua belahan cangkang tidak akan sama bentuknya. Cangkang yang satu berbentuk lebih cembung dibanding lainnya. Sisi sebelah dalam dari cangkang (*Nacre*) berpenampilan mengkilap (Achmad Sudradjat, 2015: 128).

b. Analisis Karakteristik Mutiara

1) Analisis Karakteristik Mutiara

Tiram mutiara *South Sea Pearl* merupakan jenis hewan *Protandrous-hermophodite* yang bentuknya bulat dengan warna putih mengkilat. Dengan cangkang yang bertekstur tidak rata atau kasar tidak halus dan mutiara yang berbentuk bulat abstrak.

2) Analisis Karakteristik Ratu Mutiara Ladiva

Tokoh Ratu Mutiara Ladiva berperan sebagai Ibu Mutiara atau yang disebut Ladiva yang mempunyai suami yaitu Raja Mutiara

Aldivo dan kedua anaknya Putri Mutiara Perfit dan Putra Mutiara Perlo. Ratu Mutiara mempunyai sifat protagonis yang penuh kasih sayang kepada anak-anaknya, baik hati, anggun, dan cantik. Diperankan oleh orang dewasa yang memakai gaun atau kostum *longdress* berwarna putih yang memakai aksesoris pada punggung yang menyerupai cangkang mutiara, serta aksesoris gelang, bagian dada, pinggang dan mahkota serta memakai penataan sanggul *gala fantasi* yang berwarna biru.

3. Analisis sumber ide

Pemilihan Tokoh Ratu Mutiara bersumber dari tiram mutiara jenis *South Sea Pearl* yang berwarna putih. Sumber ide ini dipilih karena berjenis mutiara berwarna putih melingkar sempurna menggambarkan tokoh Ratu Mutiara pada cerita Sabda Raja Mutiara. Penggambaran ini penyesuaian dari karakter Ratu Mutiara yang diceritakan pada kisah Sabda Raja Mutiara bersifat baik hati, anggun dan penyayang, maka dari itu penulis menggunakan warna putih untuk dominan kostum Ratu Mutiara.



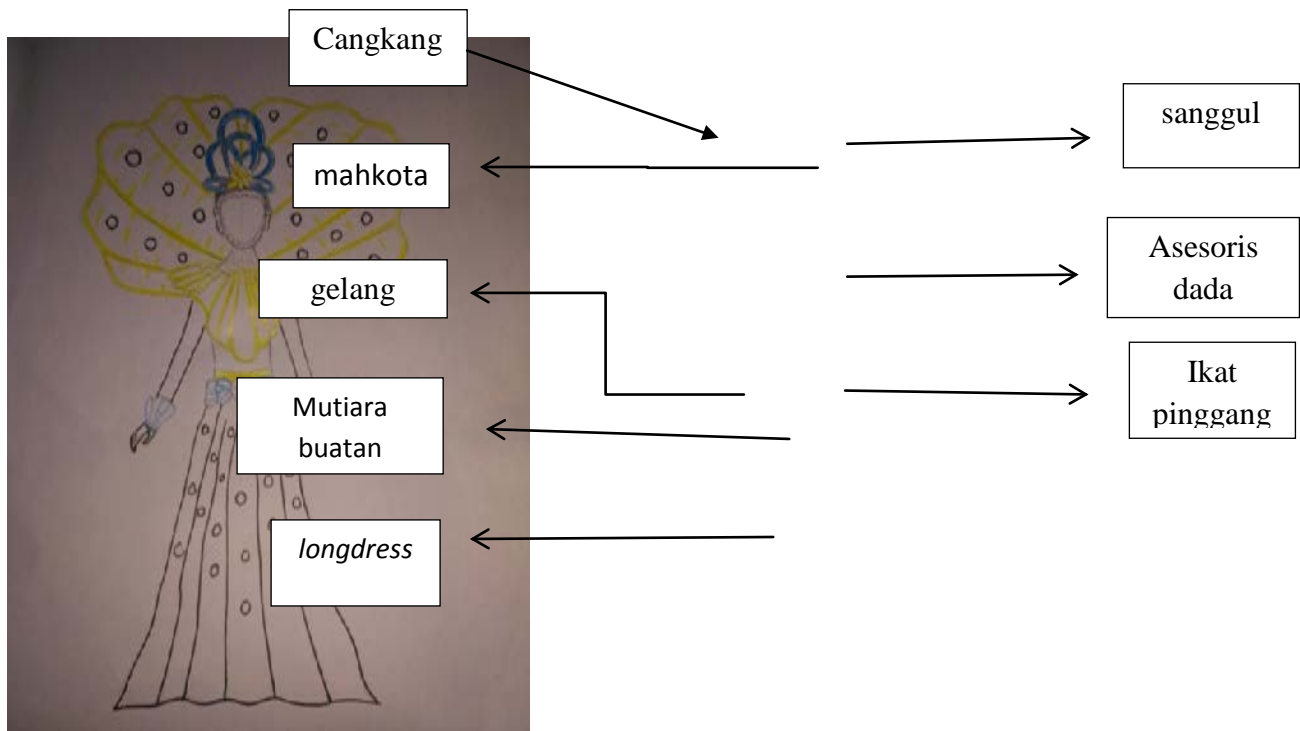
Gambar 1. Mutiara Putih
(Sumber: www.google.com.2017)

4. Analisis pengembangan sumber ide yang di gunakan penulis untuk merancang desain kostum Tokoh Ratu Mutiara yaitu dengan pengembangan desain Transformasi sesuai dengan pengertiannya yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Oleh karena itu banyak perubahan dalam pembuatan kostum ini. Perubahan ini pada bagian keseluruhan kostum, tetapi tetep mengutamakan unsur mutiara asli pada kostum tokoh Ratu Mutiara di pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara. Pada tokoh Ratu Mutiara Ladiwa bagian yang ditransformasi pada wajah menggambarkan manusia yang terlihat cantik, kostum dan asesoris yang menyerupai cangkang mutiara dengan warna identik putih, biru gold karena warna tersebut warna dingin menandakan sikap baik, jujur, penyayang, mewah, kemurnian dan feminim.

B. Design (perencanaan)

Pada bagian pengembangan tahap *design* ini yaitu perlu dijelaskan dan dilakukan perencanaan kostum, perencanaan asesoris, perencanaan rias wajah, perencanaan *face painting*, perencanaan penataan rambut, dan pertunjukan.

1. Desain kostum akan dibuat *longdress* yang menggunakan kain satin bridal berwarna putih dan spon ati untuk membuat pelengkap kostum badan asesoris. Dibuat mewah dan kemegahannya karena agar terlihat tokoh ratu dalam cerita ini.



Gambar 2. Desain Tokoh Ratu
(Sketsa: Tesar, 2016)

Dalam pembuatan desain kostum dan asesoris, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta berfungsi terwujudnya sebuah kostum dan asesoris,

a. Unsur desain

1) Garis

Garis yang dipilih yaitu, horizontal, lurus dan lengkung, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang protagonis dan aktif gerak

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu abstrak tetapi seimbang, bentuk ini mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita sesuai dengan keaslian sumber ide

3) Ukuran

Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

4) Warna

Dari desain kostum dan asesoris terdapat beberapa warna yang dipilih yaitu putih, biru, *gold*. Filosofi warna putih yaitu menggambarkan keaslian dari warna tiram mutiara. Filosofi biru melambangkan warna dingin yang artinya baik hati dan penyayang serta hidup diair. Filosofi warna *gold* yaitu untuk memunculkan kemewahan.

5) Arah

Unsur arah yang digunakan adalah arah tegak atau vertikal, menggambarkan tokoh yang mempunyai keseimbangan dan kewibawaan.

b. Prinsip desain

1) Keseimbangan

Memberikan keseimbangan pada tokoh yang aktif

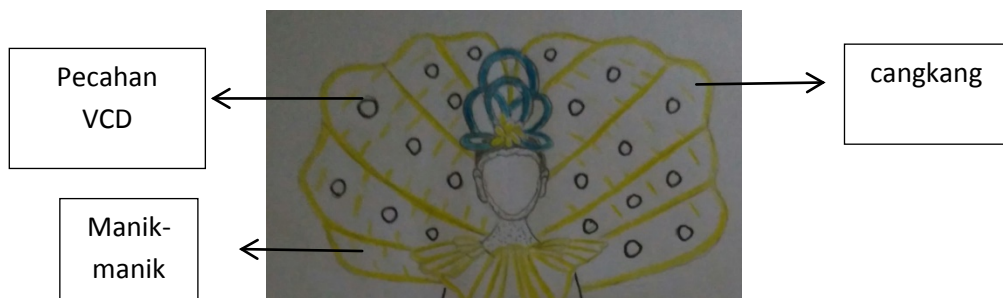
2) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum dan asesoris

2. Desain Asesoris

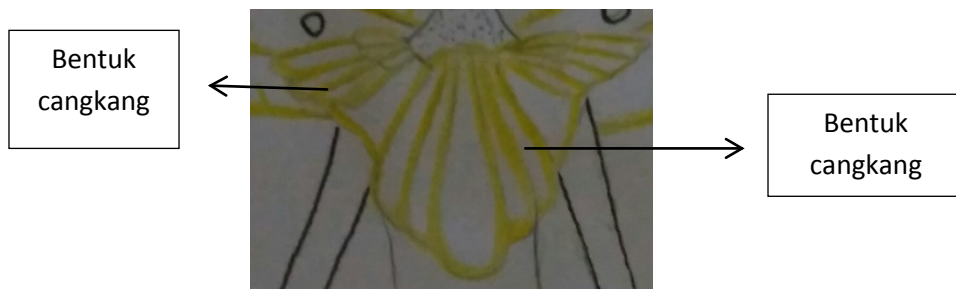
Desain asesoris yang digunakan ratu mutiara terdiri dari:

- a. Asesoris punggung yang akan dibuat menyerupai cangkang kerang yang diberi tambahan manik-manik seperti mutiara pada umumnya agar terlihat kemewahannya.



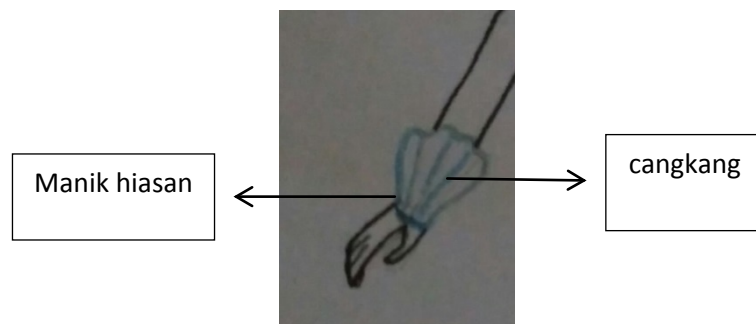
Gambar 3. Desain Asesoris Punggung
(Sketsa: Tesar, 2016)

- b. Asesoris pada bagian dada akan dibuat menyerupai cangkang kerang tetapi dibuat lebih kecil dari pada bagian punggung.



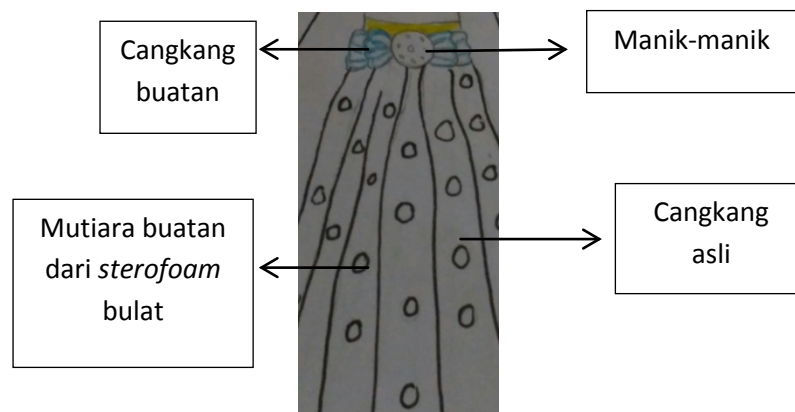
Gambar 4. Desain Asesoris Bagian Dada
(Sketsa: Tesar, 2016)

- c. Asesoris gelang akan dibuat setengah cangkang yang berdiri kemudian ditempelkan kerang-kerang asli.



Gambar 5. Desain Asesoris Gelang
(Sketsa: Tesar, 2016)

- d. Asesoris ikat pinggang akan dibuat pada titik fokusnya ditengah dengan lingkaran yang ditempel manik-manik, dan pada sisi kanan kiri dibuat tempelan menyerupai cangkang kerang kemudian di jahit bentuk mutiara yang terbuat dari *sterofoam* berbentuk lingkaran kemudian ditutup dengan lem lalu diberi gliter pelangi putih.



Gambar 6. Desain Asesoris Ikat Pinggang
(Sketsa: Tesar, 2016)

- e. Pelengkap kostum akan dibuat dari kerang asli yang diberi mutiara imitasi dengan cara dilubang kemudian dijahit agar menyatu kemudian ditempelkan pada kostum.
- f. Pelengkap kostum akan dibuat petikut agar kostum *longdress* bisa mengembang.
- g. Pelengkap kostum akan memakai sepatu *high hill* agar terlihat lebih tinggi.
- h. Asesoris pada sanggul mahkota dibuat dari mutiara imitasi hiasan dan kerang-kerang asli.



Gambar 7. Desain Asesoris Mahkota
(Sketsa: Tesar, 2016)

Dalam pembuatan desain asesoris, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta berfungsi terwujudnya sebuah asesoris.

a. Unsur desain

1) Garis

Garis yang dipilih yaitu, variasi garis, horizontal, lurus dan lengkung, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang protagonis dan aktif gerak

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu abstrak tetapi seimbang, bentuk ini mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh dalam cerita sesuai dengan keaslian sumber ide

3) Ukuran

Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

4) Warna

Dari desain asesoris terdapat beberapa warna yang dipilih yaitu putih, biru, *gold*. Filosofi warna putih yaitu menggambarkan keaslian dari warna tiram mutiara. Filosofi biru melambangkan warna dingin yang artinya baik hati dan penyayang serta hidup di air. Filosofi warna *gold* yaitu untuk memunculkan kemewahan.

5) Arah

Unsur arah yang digunakan adalah arah tegak atau vertikal dan miring, menggambarkan tokoh yang mempunyai keseimbangan dan kewibawaan serta gerak aktif.

b. Prinsip desain

1) Keseimbangan

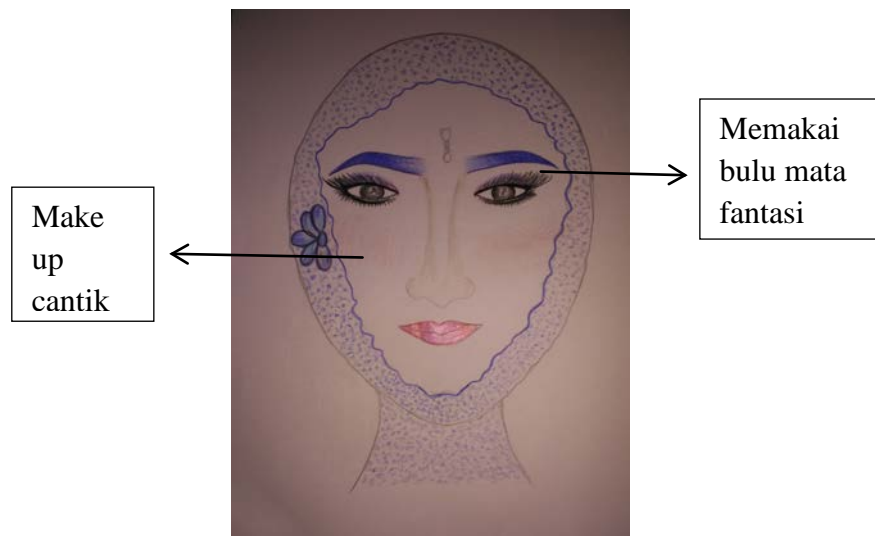
Memberikan keseimbangan pada tokoh yang aktif

2) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum dan asesoris

3. Disain rias wajah.

Disain rias wajah pada ratu mutiara memakai riasan wajah cantik dengan menggunakan bulu mata fantasi.



Gambar 8. Desain Rias Wajah
(Sketsa: Tesar, 2016)

Dalam pembuatan desain tata rias wajah, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias fantasi yang mendukung tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

a. Unsur desain

1) Garis

Garis yang dipilih adalah garis lengkung, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang protagonis

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu lengkung, melembangkan lembut

3) Warna

Putih melambangkan karakteristik tokoh Ratu Mutiara

4) Arah

Unsur arah yang digunakan adalah vertikal yang menggambarkan tokoh yang ktif mempunyai keseimbangan.

b. Prinsip desain

1) Keseimbangan

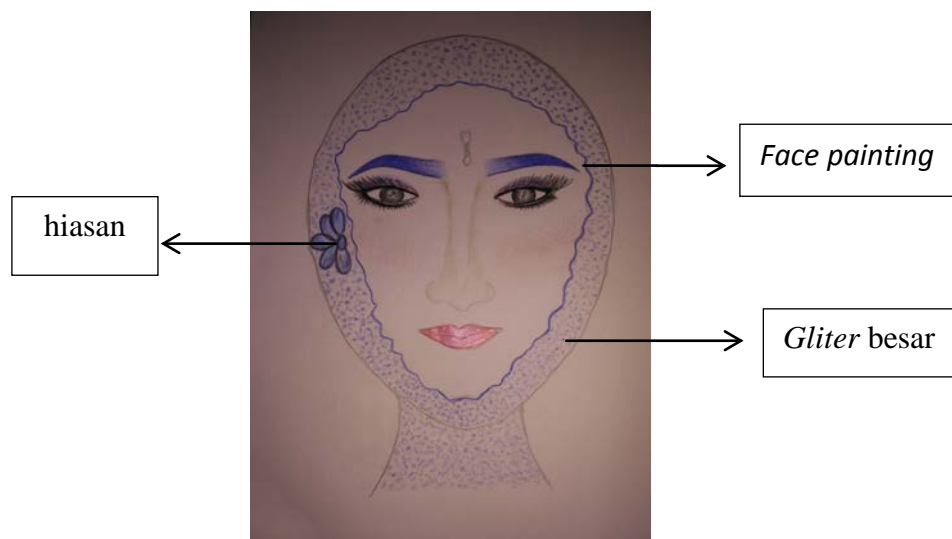
Memberikan kesan seimbang dengan karakter tokoh yang aktif

2) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum

4. Disain *face painting*

Desain konsep *face painting* diletakkan pada bagian wajah, dengan menggambar pada pinggir wajah. *Face painting* warna biru yang sudah dipola kemudian dibaurkan menggunakan kuas *painting*, kemudian ditempel *gliter* pelangi dan manik-manik berwarna biru.



Gambar 9. Desain *Face Painting*
(Sketsa: Tesar, 2016)

Dalam pembuatan desain *face painting*, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tata rias fantasi yang mendukung tokoh Ratu Mutiara Ladiva.

a. Unsur desain

1) Garis

Garis yang dipilih adalah garis lengkung, unsur yang akan menggambarkan tokoh yang protagonis

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu lengkung, melembangkan lembut

3) Warna

Biru melambangkan laut, laut sebagai tempat tinggal atau Berkembangbiaknya

4) Arah

Unsur arah yang digunakan adalah vertikal yang menggambarkan tokoh yang aktif mempunyai keseimbangan.

b. Prinsip desain

1) Keseimbangan

Memberikan kesan seimbang dengan karakter tokoh yang aktif

2) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum

5. Disain penataan rambut

Desain penataan rambut ini, akan menggunakan penataan rambut (*top*) yang berfokus pada sanggul yang tinggi, sanggul ini terbuat dari kawat strimin dan rambut lungsen kemudian diberi warna biru, pengaplikasian sanggul ini ditempelkan pada penataan rambut asli yang sudah di sisir dan diikat menjadi satu ikatan. Sanggul ini telah diberi aksesoris yang langsung menempel pada sanggul, aksesoris ini terbuat dari kerang-kerang asli dan mutiara imitasi yang berbentuk mahkota.



Gambar 10. Desain Penataan Rambut
(Sketsa: Tesar, 2016)

Dalam pembuatan desain penataan rambut, konsep penerapan prinsip dan unsur desain merupakan tahap yang sangat menentukan keindahan serta fungsi terwujudnya sebuah tatanan rambut yang mendukung tokoh Ratu Mutiara.

a. Unsur desain

1) Garis

Garis yang dipilih adalah garis lengkung yang memberikan kesan luwes.

2) Bentuk

Bentuk yang digunakan yaitu bulat. Bentuk bulat digunakan dengan mempertimbangkan ukuran tubuh *talent* dan dapat mewakili karakteristik tokoh Ratu Mutiara Ladiva sesuai dengan keaslian sumber ide.

3) Ukuran

Unsur ukuran sangat penting karena mempertimbangkan bentuk tubuh *talent* dan sebagai pertimbangan kenyamanan gerak dari tokoh Ratu Mutiara.

4) Warna

Biru, filosofi warna biru yaitu penuh kasih sayang dan kesatuan pemilihan objek pada kostum

5) Arah

Unsur yang digunakan adalah arah tegak atau vertikal, menggambarkan tokoh yang mempunyai kekuatan, keseimbangan, kokoh atau kuat

b. Prinsip desain

1) Proporsi

Prinsip ini sesuai dengan ukuran atau proporsi kepala dan tubuh *talent*

2) Keseimbangan

Memberikan kesan seimbang dengan karakter tokoh yang aktif gerak

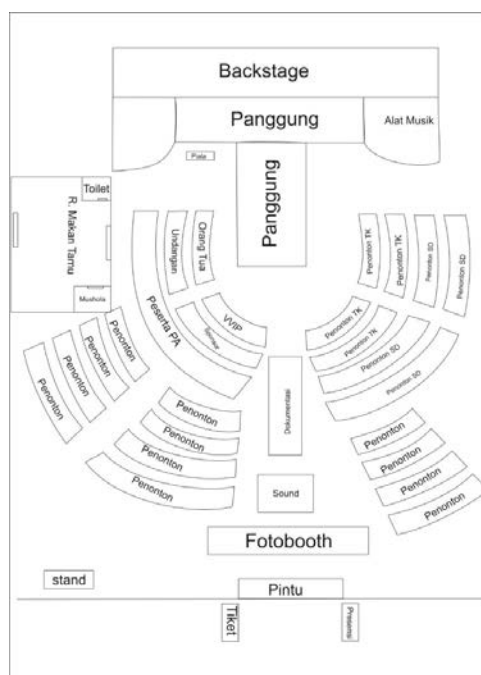
3) Kesatuan

Kesatuan antara pemilihan sumber ide, susunan objek pada kostum

6. Desain Pergelaran

Konsep rancangan pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dengan rancangan dari pertunjukan mahasiswa Program Studi Tata Rias dan Kecantikan. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Yang akan diselenggarakan di gedung Auditorium UNY menggunakan konsep panggung *Proscenium*, menggambarkan suasana bawah laut dan *backdrop* yang digunakan juga menggambarkan kehidupan bawah laut. Hal ini dikarenakan panggung yang ada di Auditorium merupakan panggung permanen, serta dilakukan penambahan panggung dengan *stage catwalk*. Konsep tempat duduk penonton berada mengelilinginya, tetapi tidak penuh satu lingkaran. Arah pandang visual penonton

lurus ke depan, tidak perlu menengok terlalu banyak untuk dapat menikmati pertunjukan. Hal ini untuk memudahkan penonton agar dapat secara jelas melihat setiap adegan dari para pemain drama musikal *Sabda Raja Mutiara*.



Gambar 11. Panggung pertunjukan
(Sumber: Willy Melisyana, 2017)

C. *Develop* (pengembangan)

Pada bagian *develop* ini akan dilakukan tahapan metode pengembangan dengan langkah berikut:

1. Desain

Desain tokoh Ratu Mutiara dibuat dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama konsep merancang desain kostum yang dibuat sesuai dengan tokoh dan karakter yang sudah ditentukan untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan watak tokoh tersebut.

2. Validasi desain oleh ahli atau pakar disain yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd.

dan oleh dosen pembimbing yaitu Elok Novita, S.Pd., yang kemudian

mendapatkan saran dari kedua validator dan hasilnya masih harus perbaikan (revisi).

3. Revisi desain

Setelah mendapatkan saran dari validator maka dilakukan perbaikan desain yang hingga 2 kali perbaikan, dan akhirnya desain kostum dan aksesoris disetujui oleh validator.

4. Pembuatan kostum

Proses pembuatan kostum dan aksesoris dilakukan setelah persetujuan dari kedua validator. Proses pembuatan kostum dikerjakan 2 minggu melibatkan Nur alumni UNY dan aksesoris dilakukan kurang lebih 1 bulan pengerjaan yang telah melibatkan Kukuh, Saliwon dari mahasiswa ISI, Nafi dan Puntan.

5. *Fitting* kostum

Fitting kostum dilakukan pada tanggal 15 Januari 2017 bertempat di gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Lantai 3. pada saat *fitting* kostum ternyata kostum yang sudah dibuat masih perlu sedikit perbaikan pada ukuran kostum, aksesoris pada punggung yang masih kebesaran dan tali pada punggung untuk ditaruh dibawah agar talent merasa nyaman pada saat memerankan karakter tokoh ratu mutiara.

6. Validasi tata rias wajah dan *face painting*

Pada saat uji coba tata rias wajah dan *face painting* dilakukan dikampus dan diluar kampus yang didampingi oleh dosen pembimbing. Proses uji coba tata rias wajah dan *face painting* dilakukan hingga 3 kali dan sampai mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

7. *Prototype* hasil karya pengembangan

Prototype yang sudah dihasilkan dikembangkan yaitu:

- a. Hasil desain yang sudah disetujui oleh validator sesuai rencana atau rancangan.
- b. Kostum dibuat menggunakan kain satin bridal berwarna putih, spon ati, manik-manik mutiara imitasi, kepingan pecahan VCD.
- c. Rias wajah yang sudah di setujui oleh pembimbing dibuat sesuai dengan desain yang sudah di rencanakan, dan kemudian diuji cobakan dengan kostum dan *face painting* yang sudah di setujui oleh ahli atau pakar dan dosen pembimbing.

D. Disseminate (penyebarluasan)

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap penyebarluasan yang dilakukan dengan mengadakan pertunjukan dengan terlebih dahulu membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep pertunjukan. Dalam tahap ini akan dijelaskan bagaimana rancangan pertunjukan, penilaian (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih, pertunjukan.

1. Rancangan pertunjukan

Rancangan pertunjukan ini menampilkan bentuk pertunjukan yang mengangkat sebuah drama musikal. Drama musikal dipilih oleh mahasiswa tata rias dan kecantikan 2014 agar dapat menarik minat anak-anak. Drama musikal ini mengangkat tema *Under The Sea* (dunia bawah laut) yang bertujuan untuk memperlihatkan kekayaan dan isi bawah laut kepada anak-anak dan menyadarkan masyarakat umum untuk kembali mengingatkan bahwa dibawah laut yang kita

jumpai banyak keanekaragaman yang perlu dilestarikan, dan dijaga agar tetap terjaga keindahannya. Drama musikal ini akan dipergelarkan dengan mengangkat judul “ Sabda Raja Mutiara ” yang akan diselenggarakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB-selesai.

2. Penilaian ahli (*grand juri*)

Sebelum pertunjukan pada hari Kamis tanggal 26 Januari 2017 Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014 melakukan tahap penjurian. Untuk mengambil kejuaraan yang dikategorikan sebagai berikut:

- a) Kategori mutiara
- b) Kategori ikan
- c) Kategori kerang
- d) Kategori binatang laut
- e) Kategori air laut
- f) Kategori mermaid
- g) *Best make up*
- h) *Best of the best*

Acara penjurian ini dilaksanakan di gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Minggu pada tanggal 22 Januari 2017, pada pukul 10.00 WIB- selesai. Dengan melibatkan juri yang telah dipercaya untuk penilaian acara grand juri ini, yang diantaranya:

- a) Bapak Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons), selaku pemerhati seni dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,

b) Ibu Dra. Esti Susilarti, M.Pd, selaku seniman pertunjukan dari kantor redaksi kedaulatan rakyat.

c) Mamuk Rohmadona, S.s.n, selaku juri ahli rias fantasi.

Dengan adanya beliau-beliau selaku juri diacara *grand juri* dapat berjalan dengan lancar dan sesuai yang diharapkan. Tidak hanya juri yang menghadiri acara *grand juri*, melainkan dosen pembimbing, talent, crew produksi dan sutradara yaitu bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd, seluruh panitia oprec, Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 selaku panitia acara dan seluruh Mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014.

3. Gladi Kotor

Tahapan acara gladi kotor ini dilaksanakan setelah acara penjurian (*grand juri*) yang bertempat di gedung KPLT Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, pada hari minggu tanggal 22 Januari 2017

4. Gladi bersih

Gladi bersih adalah acara dimana hari H-1 pertgelaran akan diselenggarakan, gladi bersih dilaksanakan digedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari rabu tanggal 25 Januari 2017 pada pukul 15.00-selesai.

5. Pertgelaran

Pertgelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium UNY pukul 13.00 WIB-selesai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Pembahasan

Tahap ke empat ini akan membahas tentang proses, hasil dan pembahasan berisi proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dikembangkan menjadi wujud nyata, yang dibahas pada bab empat menggunakan metode proses, hasil dan pembahasan 4D yaitu *Define, Design, Develop* dan *Dessiminate*.

B. Hasil dan pembahasan *Define* (pendefinisian)

Dalam pertunjukan *Under The Sea* merupakan cerita anak-anak yang berada di kerajaan mutiara didalam cerita sang raja marah karena putrinya tidak bisa menghasilkan mutiara yang sempurna. Diusirlah sang putri untuk meninggalkan istana. Namun pergerakan kakak sang putri tidak tega dan bersedia menggantikan untuk pergi dari istana, sampai sang adik menjadi sempurna. Dalam perjalanannya, sang pangeran berjumpa dengan banyak kejadian yang kemudian membuatnya menemukan arti kesempurnaan. Bahkan sang oangeran berhasil membongkar kejahatan patih yang memfitnah dayang kesayangan untuk merebut tahta raja beserta seluruh kekayaan. Dalam cerita sabda raja mutiara menceritakan kehidupan bahwa laut yang beranekaragam akan kekayaan biota laut seperti ikan, coral, kepiting, penyu, udang, binatang laut dan gelombang air laut.

Malakukan pemahaman, mempelajari dan mengkaji dari analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide dari cerita sabda raja mutiara maka terciptanya tokoh Ratu Mutiara yang memiliki karakter protagonis, dengan karakteristik tiram mutiara berbentuk bulat abstrak berwarna putih mengkilat yang melambangkan sifat protagonis penuh dengan kasih sayang. Untuk merancang desain kosstum

Tokoh Ratu Mutiara Ladiva yaitu dengan pengembangan desain transformasi karena banyak perubahan dalam pembuatan kostum ini. Karakteristik mutiara abstrak, diterapkan pada bentuk kostum yang besar bentuk longdress yang berekor panjang menggunakan hiasan mutiara dan kerang. Bentuk tersebut juga diterapkan kedalam asesoris punggung, dada, gelang dengan berbentuk cangkang kerang dengan hiasan tambahan mutiara, asesoris mahkota yang diberi hiasan mutiara dan sanggul yang tinggi dengan bentuk bulatan sehingga tokoh Ratu Mutiara Ladiva sesuai dengan keinginan yang akan ditampilkan pada pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara.

C. Hasil dan pembahasan Desain (perencanaan)

Tahap proses, hasil dan pembahasan yang akan dibahas dalam bab empat menggunakan metode 4D, salah satunya desain yang didalamnya menjelaskan bagaimana merancang kostum, asesoris, rias wajah, dan penataan rambut.

1. Kostum

Proses pembuatan kostum tokoh Ratu Mutiara menggunakan bahan utama kain satin bridal berwarna putih, adapun bahan yang lain yaitu kain katun. Teknik yang digunakan dengan dijahit. Cara membuat kostum yaitu:

- a. Membuat pola kostum sesuai ukuran talent, lalu dipotong
- b. Kemudian dijahit sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan yaitu berbentuk *longdress*.
- c. Untuk proses ini melibatkan penjahit yaitu mbak Nur alumni UNY.

Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir karena hasil yang diinginkan bisa teratasi sesuai desain.

d. Pelengkap kostum yaitu memakai petikut dengan hasil membeli dengan

harga Rp. 110.000.00

Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir.



Gambar 12. Hasil Akhir Desain Kostum
(Sketsa: Tesar, 2016)



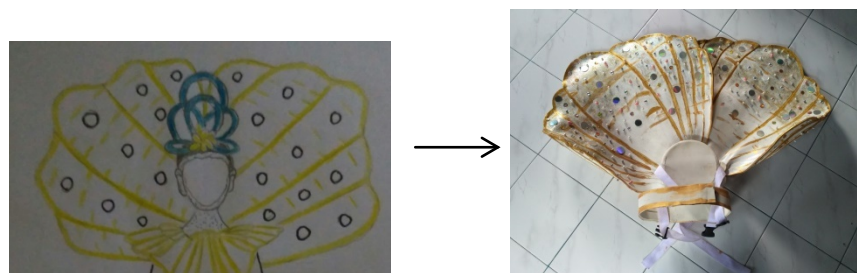
Gambar 13. Hasil Akhir Kostum
(Smber: Dany Kurnia Wati, 2017)

2. Asesoris

Asesoris dibuat menggunakan bahan spon ati, diberi hiasan berupa manik-manik, payet, *gliter*, potongan vcd bekas, manik menyerupai mutiara sempurna dan *baroq*.teknik yang digunakan adalah teknik perekat atau dilem. Proses pembuatan asesoris melibatkan Kuku mahasiswa ISI adalah sebagai berikut:

a. Asesoris punggung

- 1) Membuat pola sesuai ukuran *talent*
- 2) Memotong pola sesuai ukuran menggunakan bahan spon ati kemudian di beri penguat menggunakan bamboo kecil dan kawat.
- 3) Dibuat tali untuk pemakain agar dapat dipangkai dibagian punggung
- 4) Kemudian dicat agar menimbulkan tekstur yang kasar lalu diberi *gliter*, payet
- 5) Ditambah dengan hiasan atau manik-manik berupa bulatan VCD dan mutiara imitasi

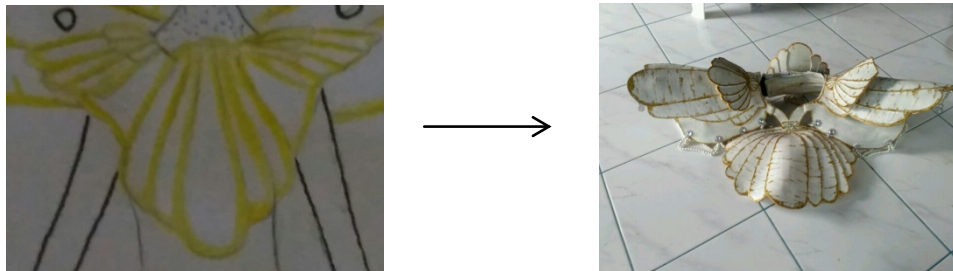


Gambar 14. Hasil Akhir Asesoris Punggung
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

Hasil akhir asesoris pada punggung sesuai dengan desain karena sudah mewujudkan seperti cangkang kerang dan ditempel dengan mutiara imitasi yang berbagai macam mutiara dan manik-manik.

b. Asesoris dada

- 1) Memotong spon ati dibentuk menyerupai kerang dan diberi kekuatan kawat agar bisa dibentuk sesuai dengan bentuk badan.
- 2) Pada bagian belakang diberi perekat untuk menyatukan dan diberi bentuk kerang bertujuan untuk menutupi perekat.
- 3) Pada samping kanan kiri diberi *sterofoam* bulat.
- 4) Kemudian diberi manik mutiara dengan teknik dijahit. Hasil akhir asesoris pada dada tidak sesuai karena pada desain tidak ada mutiara imitasi yang dijahit, tetapi hasil akhir memakai mutiara terkesan lebih menonjolkan kemegahan dan kemewahan.

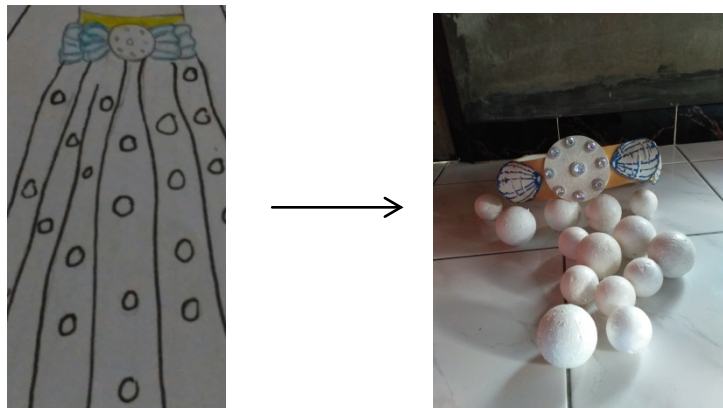


Gambar 15. Hasil Akhir Asesoris Dada
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

c. Asesoris pinggang

- 1) Memotong spon ati memanjang seperti ikat pinggang.
- 2) Pada bagian tengah dengan berbentuk bulat diberi manik-manik.
- 3) Kemudian kanan kiri diberi kerang buatan dari spon ati yang diberi *gliter* warna biru.

Hasil akhir asesoris pada ikat pinggang sesuai dengan desain, karena semua hasil sama dengan desain yang sudah disetujui.

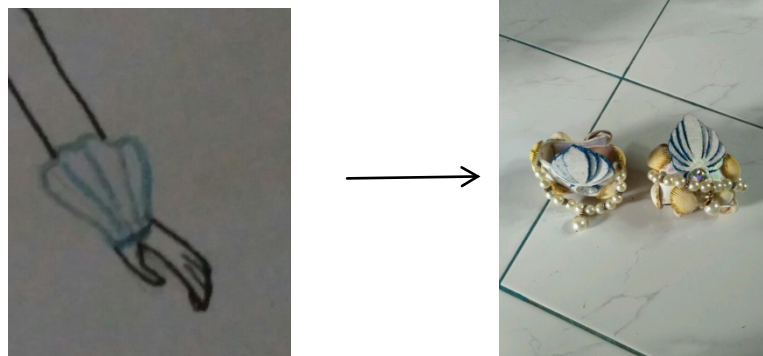


Gambar 16. Hasil Akhir Asesoris Pinggang
(Sumber : Dany Kurnia Wati, 2017)

d. Asesoris gelang

- 1) Memotong spon ati kemudian perekat dipotong sesuai kebutuhan dan ditempelkan menggunakan lem.
- 2) Kemudian ditempel kerang asli dan manik mutiara yang dijahit.

Hasil akhir asesoris yang diinginkan tidak sesuai yang diinginkan, karena pada desain tidak memakai kerang-kerang asli dan pada hasil akhir memakai kerang asli.



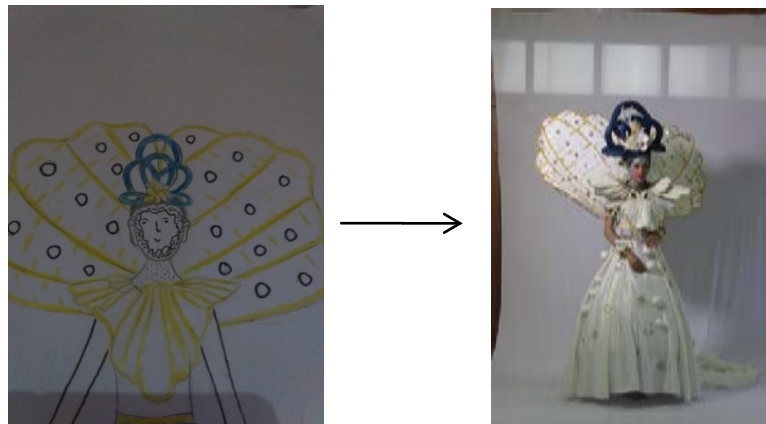
Gambar 17. Hasil Akhir Asesoris Gelang
(Sumber : Dany Kurnia Wati, 2017)

3. Tata Rias Wajah Fantasi

Tata rias wajah menggunakan jenis rias wajah cantik dengan alasan mewujudkan seorang ratu cantik karena aplikasi yang ditambahkan pada rias wajah berupa memakaikan bulu mata fantasi.

Hasil akhir sesuai dengan dsain rias wajah cantik dan sesuai dengan *face painting*. Proses pembuatan fantasi dengan cara sebagai berikut:

- a. Membersihkan wajah kemudian diberi pelembab
- b. Pengaplikasian foundation secara merata
- c. Pengaplikasian bedak padat dan tabur kemudian dioles dengan air es atau es batu agar riasan awet tidak mudah luntur.
- d. Kemudian diusap dengan tisu secara perlahan lalu diaplikasikan bedak padat.
- e. Membuat pengaplikasian base *eyeshadow* kemudian mengaplikasikan *eyeshadow*.
- f. Menutup rambut alis menggunakan lem kertas agar rambut alis tetap terlihat rapi, Membuat alis menggunakan *eyeshadow* berwarna biru.
- g. Menempelkan bulu mata fantasi.
- h. Membuat pola *face painting* dengan menggunakan pensil alis kemudian pengaplikasian cat *face painting* yang berwarna biru.
- i. Menempelkan glitter silver menggunakan lem bulu mata kemudian menambahkan tempelan hiasan pada wajah yang berwarna biru.
- j. Pengaplikasian lipstik,



Gambar 18. Hasil Akhir Rias Wajah
(Sumber : Dany Kurnia Wati, 2017)

4. *Face Painting*

Face painting menggunakan 2D (2 dimensi) dengan tujuan menyelaraskan antara kostum dan tata rias yang diterapkan agar lebih terlihat.

Face painting dibuat menggunakan bahan *face painting* berwarna biru dan peralatan kuas *make up*. Menggunakan teknik rias fantasi dengan diberi *gliter* dan ditempel manik-manik pada *face painting*. Proses pembuatan efek khusus pada rias wajah yaitu dengan *gliter* pelangi *silver*, bila terkena *lighting* akan memunculkan warna yang menyala. Proses pembuatan *face painting* 2D dengan cara sebagai berikut:

- a. Membuat pola menggunakan pensil alis
- b. Diberi kosmetik *face painting* berwarna biru
- c. Memberikan perekat atau menggunakan lem bulu mata
- d. *Gliter* besar berwarna perak ditempelkan pada *face painting*
- e. Kemudian ditempelkan manik-manik atau hiasan berwarna biru.



Gambar 19. Hasil Akhir *Face Painting*
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

5. Penataan rambut

Penataan rambut menggunakan tipe penataan puncak (*top*) dengan fokus penataan pada atas bagian ubun-ubun, bertujuan agar terlihat rapi dan dapat menghasilkan titik fokus pada penataan rambut dipuncak. Proses pembuatan sanggul gala fantasi menggunakan alat kawat streamin, gunting, jarum, dan benang. Bahan yang digunakan rambut palsu seperti *lungsen* dan sanggul modern yang sudah jadi. Dengan prosedur pembuatan sebagai berikut:

- a. Membuat desain
- b. Memotong kawat streamin sesuai kebutuhan dan dan membuat kerangka yang membentuk bulatan-bulatan seperti angka delapan.
- c. Kerangka dijahit mengggunakan benang dan alat jahit yaitu jarum
- d. Kemudian kerangka dilapisi dsengan rambut palsu atau *lungsen* sampai benar-benar rapi lalu dibungkus menggunakan *hair net* kemudian dijahit agar hasilnya rapi.
- e. Kemudian disatukan dengan sanggul modern yang sudah jadi dengan cara dijahit hasil membeli di pasar Beringharjo.

Hasil akhir penatan rambut sesuai dengan desain karena hasilnya tetap bagus dan rapi.



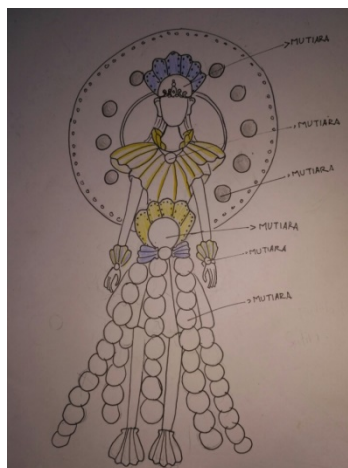
Gambar 20. Hasil akhir penataan rambut
(Sumber : Dany Kurnia Wati, 2017)

D. Hasil dan pembahasan *Desain* (perencanaan)

1. Validasi desain kostum oleh ahli I

a. Validasi ke satu

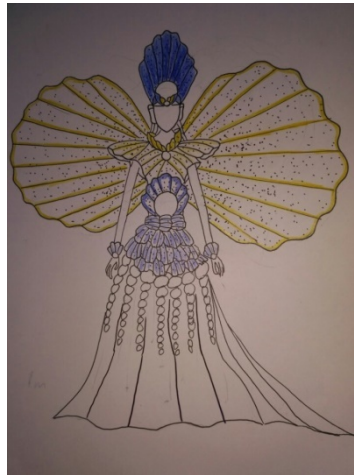
Proses validasi desain kostum dilakukan oleh ahli desain kostum dan asesoris yaitu Afif Ghurub B, M.Pd. Validasi dilakukan pada Rabu, 14 Desember 2016 dengan hasil validasi kostum dan asesoris sebagai berikut:



Gambar 21. Desain Kostum ke-1
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

Pada validasi desain kostum oleh ahli I terdapat beberapa perubahan yaitu segi bentuk pada bagian asesoris pada punggung dan kostum yang belum memperlihatkan seperti ratu.

b. Validasi ke dua



Gambar 22. Desain Kostum ke-2
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

Pada validasi desain kostum oleh ahli I terdapat beberapa perubahan yaitu segi bentuk pada bagian asesoris pada punggung yang masih seperti kupu-kupu dan penataan rambut serta asesorisnya yang belum memperlihatkan seperti ratu.

c. Validasi ke tiga



Gambar 23. Desain Kostum ke-3
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

Pada validasi desain kostum oleh ahli I validator sudah disetujui kostum dan asesoris serta penataan rambut.

2. Validasi desain penataan rambut oleh ahli I

Validasi desain penataan rambut oleh Afif Ghurub Bestari, M.Pd dan Elok Novita, S.Pd dilakukan pada Rabu, 14 Desember 2016.

a) Validasi desain rambut yang pertama:

Hasil validasi yang pertama masih banyak kekurangan karena belum tertata dengan rapi dan harus revisi.



Gambar 24. Desain Penataan Rambut ke 1
(Sketsa: Dany Kurnia Wati, 2016)

b) Validasi desain rambut yang kedua:

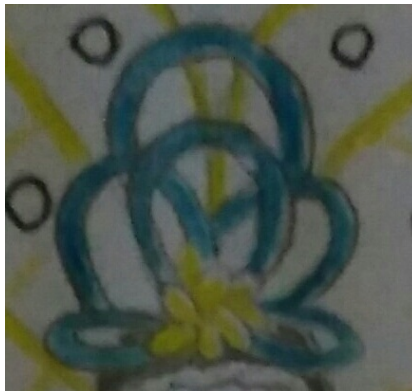
Desain penataan rambut yang ke 2 masih belum memperlihatkan kemegahannya di tokoh Ratu dan harus direvisi.



Gambar 25. Desain Penataan Rambut ke 2
(Sketsa: Dany Kurnia Wati, 2016)

c) Validasi desain rambut yang ketiga:

Pada validasi desain penataan rambut yang ke tiga telah disetujui oleh validator I dan II.



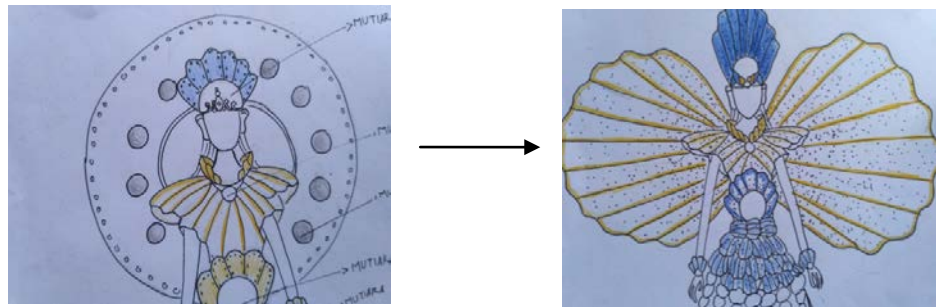
Gambar 26 Desain Penataan Rambut ke 3
(Sketsa: Tesar, 2016)

3. Validasi desain asesoris oleh ahli I

Validasi desain asesoris oleh validator I yaitu Afif Ghurub Bestari, M.Pd dilakukan pada Rabu, 14 Desember 2016.

a. Desain asesoris punggung

Validasi desain asesoris punggung yang ke satu dan ke 2, masih harus di revisi karena masih terkesan seperti Raja.



Gambar 27. Desain Asesoris Punggung
(Sketsa: Tesar, 2016)

b. Desain asesoris punggung yang 3

Validasi Desain asesoris punggung yang ke tiga sudah disetujui oleh validator I dengan hasil yang warna biru dengan sanggul gala yang terkesan mewah.



Gambar 28. Desain Asesoris Punggung
(Sketsa: Tesar, 2016)

c. Validasi asesoris pada bagian dada

Validasi asesoris bagian dada yang pertama masih kurang karena terkesan kaku dan terlihat berat, dan harus melakukan revisi.



Gambar 29. Desain Asesoris Bagian Dada yang ke 1
(Sketsa: Tesar, 2016)

Validasi asesoris bagian dada yang ke dua sudah disetujui oleh ahli desain I karena terkesan *elegan* mengikuti bentuk tubuh.



Gambar 30. Asesoris Bagian Dada ke 2
(Sketsa: Tesar, 2016)

d. Validasi asesoris bagian pinggang

Validasi desain asesoris bagian pinggang yang pertama, belum dapat keserasian dengan asesoris yang lainnya, dan harus revisi.



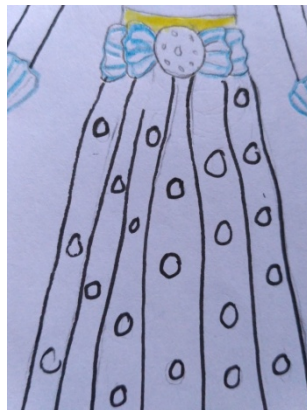
Gambar 31. Desain Asesoris Pinggang yang ke 1
(Sketsa: Tesar, 2016)

Validasi desain asesoris bagian pinggang yang ke dua masih kurang karena terlihat besar dan harus melakukan revisi.



Gambar 32. Asesoris Bagian Pinggang yang ke 2
(Sketsa: Tesar, 2016)

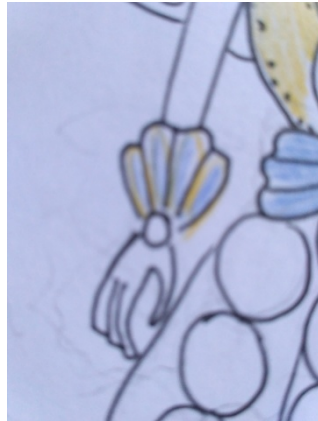
Validasi desain asesoris pinggang yang ke tiga sudah di setuju oleh validator.



Gambar 33. Desain asesoris pinggang ke 3
(Sketsa: Tesar, 2016)

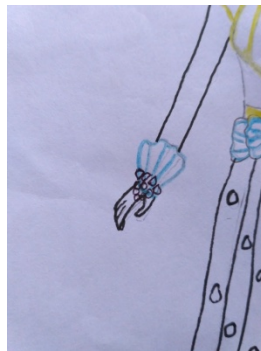
e. Validasi desain asesoris gelang

Validasi desain asesoris gelang yang pertama masih harus melakukan revisi karena terlihat hanya biasa.



Gambar 34. Desain asesoris gelang ke 1
(Sketsa: Tesar, 2016)

Validasi desain asesoris gelang yang ke dua, telah disetujui oleh validator.



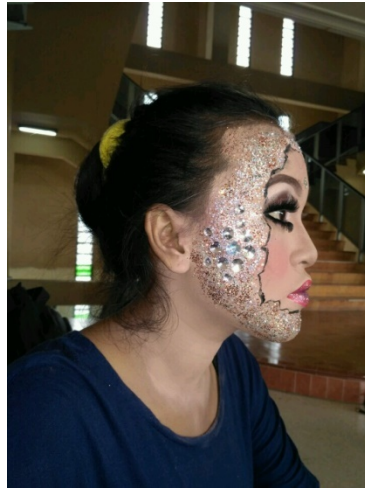
Gambar 35. Desain asesoris gelang ke 2
(Sketsa: Tesar, 2016)

4. Validasi desain rias dan *face painting* oleh ahli II

Validasi desain *face painting* oleh Elok Novita, S.Pd. Validasi dilakukan pada hari Rabu 04 Januari 2017, Rabu 18 Januari 2017, Kamis 19 Januari 2017.

a. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* yang pertama:

Masih terlihat pucat dan belum terlihat rias fantasinya



Gambar 36. Desain Rias Wajah dan *Face Painting* ke-1
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

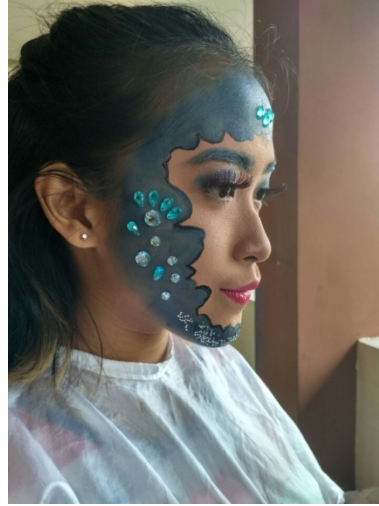
b. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* yang ke dua:

Sudah terlihat rias fantasi 2D tetapi masih terlihat kaku, dan kesan *face painting* tidak terlihat.



Gambar 37. Desain Rias Wajah dan *Face Painting* ke-2
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

c. Hasil validasi rias fantasi dan *face painting* yang ke tiga:



Gambar 38. Desain Rias Wajah dan *Face Painting* ke-3
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

Validator sudah memberikan persetujuan. Pada validasi desain oleh ahli II terdapat beberapa perubahan yaitu dari segi warna dan bentuk. kostum yang dipakai oleh *talent*.

5. Pembuatan kostum dan asesoris

Kostum dibuat oleh Kukuh dan Saliwon mahasiswa ISI yang sudah dibantu oleh Nafi dan Puntan sesuai dengan arahan desainer, membutuhkan waktu 30 hari. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum dan asesoris sebesar Rp 2.500.000,-. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu pada Minggu, 15 Januari 2017. Hasil *fitting* kostum yaitu kostum yaitu untuk kostumnya perlu diperbaiki pada bagian tubuh yang masih kebesaran dan masih kepanjangan.

6. *Prototype*

Prototype tokoh ratu mutiara yang dikembangkan. Hasil *fitting* kostum, asesoris, uji coba rias wajah, uji coba *face painting* dan uji coba penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut.



Gambar 39. Hasil Keseluruhan
(Sumber: Dany Kurnia Wati, 2017)

E. Hasil dan pembahasan *Disseminate* (penyebarluasan)

1. Rancangan pertunjukan

Rancangan pertunjukan ini menampilkan bentuk pertunjukan yang mengangkat sebuah drama musikal. Drama musikal dipilih oleh mahasiswa tata rias dan kecantikan 2014 agar dapat menarik minat anak-anak. Drama musikal ini mengangkat tema *Under The Sea* (dunia bawah laut) yang bertujuan untuk memperlihatkan kekayaan dan isi bawah laut kepada anak-anak dan menyadarkan masyarakat umum untuk kembali mengingatkan bahwa dibawah laut yang kita jumpai banyak keanekaragaman yang perlu dilestarikan, dan dijaga agar tetap terjaga keindahannya. Drama musikal ini akan dipergelarkan dengan mengangkat judul “ Sabda Raja Mutiara ” yang akan diselenggarakan *indoor* di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari kamis tanggal 26 Januari 2017 pukul 13.00 WIB-selesai.

2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)

Kegiatan penilaian ahli (*grand juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian ahli (*grand juri*) diselenggarakan pada Minggu, 22 Januari 2017 bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons) dari instansi selaku pemerhati seni dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, ahli rias fantasi diwakili oleh Mamuk Rohmadona, S.Sn dari instansi Institute Seni Indonesia, dan pemerhati seni diwakili oleh Dra. Esti Susilarti, M.Pd dari instansi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup 1) Orisinilitas; 2) Harmonisasi warna; 3) Kreatifitas; 4) *Make Up*; 5) *Hair do*; 6) Kostum. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 8 tampilan terbaik dari 35 karya mahasiswa.

Hasil *grand juri* karya terbaik diurutan dari posisi teratas yaitu: *best of the best* tokoh Ratu Mutiara karya mahasiswa Dany Kurnia Wati, *best make up* tokoh Kuda Laut karya mahasiswa Nurul Betrik Hidayati, *best mutiara* tokoh Putri Mutiara karya mahasiswa Tiara Ramadhania, *best air laut* tokoh Air Laut Selatan karya mahasiswa Ika Nur Cahyaning, *best kerang* tokoh Coral karya mahasiswa Lutfi Puji Rahayu, *best ikan* tokoh Lion Fish karya mahasiswa Shabrina Nadila, *best mermaid* tokoh Ibu Mermaid karya Rizky Irdia Nawangsari, *best binatang laut* tokoh Bintang Laut karya Anisa Dewantari Amarullah.

3. Gladi Kotor

Gladi kotor diselenggarakan pada Minggu, 15 Januari 2017 pukul 10.00 WIB, bertempat di lantai 3 Gedung KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah yang hadir sekitar 200 orang dan dihadiri oleh peserta proyek akhir, *telent*, crew sutradara, validator, panitia proyek akhir. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan talent secara keseluruhan. Acara gladi kotor dilaksanakan bersamaan dengan acara *Fitting* Kostum.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah penyesuaian koreografi tokoh dengan kostum yang akan dipakai oleh *tallent*. Pelaksanaan rangkain acara gladi kotor yaitu *fitting* kostum kepada *telent* kemudian memperlihatkan kepada validator 1 untuk pengecekan kekurangan kostum agar talent merasa nyaman saat menggunakan kostum, seperti tokoh Ratu Mutiara saat menggunakan kostum dan asesorisnya merasa keberatan kemudian harus direvisi dengan cara memotong asesoris pada punggung yang menyerupai cangkang.

4. Gladi Bersih

Gladi bersih diselenggarakan pada Rabu, 25 Januari 2017 pukul 14.00 WIB, bertempat di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Jumlah yang hadir 200 orang, acara ini dihadiri oleh peserta proyek akhir, panitia proyek akhir, *telent*, crew dan sutradara, dosen pembimbing. Acara gladi bersih bertujuan untuk memaksimalkan latihan sebelum pertunjukan utama. Kegiatan yang dilakukan saat gladi bersih yaitu pemanasan koreografi tokoh serta berlatih *blocking* panggung. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini adalah penguasaan *blocking* panggung, penyesuaian kostum dengan koreografi tokoh dan

mengatur musik serta *lighting* sesuai dengan jalannya cerita Sabda Raja Mutiara. Tetapi pada saat gladi bersih tidak memakai keseluruhan kostum dan menurut saya masih kurang karena belum bisa menyesuaikan antara lebar panggung dengan besarnya kostum yang dipakai masing-masing *talent*.

5. Pergelaran Utama

Tokoh Ratu Mutiara Ladiva saat dipanggung kostum dan asesoris sesuai *blocking* dipanggung dan tidak mengganggu gerak jalannya *talent* dan penyesuaian kostum koreografi tokoh dan mengatur musik dengan judul lagu mutiara yang hilang ciptaan Agus Muhadi. Hiasan pada asesoris dan *face painting* *glitter* saat terkena *lighting* memunculkan sinar pelangi yang mengkilat bagus dan kostum asesoris saat dipanggung terlihat jelas karena warna dasaran putih. Tata Rias angkatan 2014 mempersembahkan pertunjukan bertema *Under The Sea* yang dikemas dalam pertunjukan drama musikal berjudul Sabda Raja Mutiara dalam bentuk *indoor* menggunakan konsep panggung *proscenium*. Ditampilkan pada Kamis, 26 Januari 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, *gate opening* pukul 13.00 WIB dan pertunjukan dimulai pukul 14.00 WIB. Pertunjukan dengan durasi 90 menit menampilkan kisah perjalanan putra dari anak raja mutiara yang bersedia menggantikan adiknya (putri mutiara) yang tidak mampu menghasilkan mutiara sempurna atau sering disebut *baroque*. Tokoh Ratu Mutiara Ladiva muncul pada *scene* 2 dan 10. Pada *scene* 2, Ratu Mutiara Ladiva berdialog dengan tokoh Raja Mutiara Aldivo, Putri Mutiara Perfiti, dan Putra Mutiara Perlo. Pada *scene* 10, Ratu Mutiara Ladiva sangat merindukan anaknya si Putra Mutiara Perlo.

Suksesnya acara pertunjukan dengan kapasitas dan fasilitas yang memadai terbukti tiket sebanyak 650 habis terjual. Pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara dihadiri 850 penonton, terdiri dari 200 tamu undangan dan 650 dari penjualan tiket yang mayoritas adalah anak-anak, mahasiswa, dan masyarakat umum. Acara berjalan dengan lancar dan sukses sampai terselesainya pertunjukan proyek akhir Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2014. Dengan hasil penjurian yang telah ditentukan, Tokoh Ratu Mutiara Ladiva mendapatkan penghargaan *Best Of The Best*, penghargaan tersebut menjadikan memotivasi diri untuk lebih meningkatkan karya *make up*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Proses rancangan kostum dan asesoris, rias wajah fantasi dan penataan tokoh ratu mutiara dengan sumber ide Tiram Mutiara *South Sea Pearl* jenis *Protandrous-hermophodite* dalam pertunjukan drama musikal Sabda Raja Mutiara adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan kostum tokoh ratu mutiara mengalami 2 kali perubahan agar sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita tanpa menghilangkan karakteristik Tiram Mutiara *South Sea Pearl* jenis *Protandrous-hermophodite* dengan menerapkan unsur garis yaitu lurus diterapkan pada asesoris pada pundung, lengkung dan horizontal diterapkan pada asesoris bagian pundung, gelang dan dada. Bentuk yaitu bulat dan lengkung, Warna yaitu putih, biru, *gold*, tekstur yaitu tidak rata atau kasar, arah yaitu tegak atau vertikal pada bagian sanggul dan menggunakan prinsip desain: keseimbangan yaitu memberikan kesan seimbang dengan karakter tokoh dan kesatuan yaitu antara pemilihan sumber ide dan susunan objek pada kostum.
- b. Perancangan rias wajah fantasi berupa wajah tokoh Ratu Mutiara Ladiva dengan menggunakan unsur warna yaitu putih melambangkan sumber ide tokoh yang dipakai, biru melambangkan laut tempat tinggalnya, *gold* melambangkan kemewahan, mempunyai tekstur yang kasar pada asesoris karena pada sumber ide pada bagian cangkang tidak rata yang berarti ada

tekstur kasar dan garis yang vertikal, horizontal serta berbentuk simetris pada bagian cangkang asesoris pada punggung.

- c. Perancangan penataan rambut mengalami 2 kali perubahan. Penataan rambut Ratu Mutiara Ladiva merupakan unsur desain garis dan warna. Garis lengkung yang mempunyai makna kelembutan, keanggunan serta luwes. Wara biru yang diterapkan melambangkan feminim, jujur, kasih sayang dan tanggung jawab. Prinsip yang digunakan keseimbangan simetris karena pada sisi kanan dan kirinya sama. Saran dari validator menggunakan mahkota agar terkesan terlihatnya ratu.

2. Penataan kostum dan asesoris, pengaplikasian rias wajah fantasi, dan penataan rambut pada tokoh ratu mutiara dalam pertunjukan drama musikal sabda raja mutiara adalah sebagai berikut:

- a. Penataan kostum terdiri dari baju atau *longdress* yang menjuntai kebelakang dengan menggunakan kain satin bridal berwarna putih. Asesoris menggunakan bahan utama spons atau ditambah manik-manik, gliter, mutiara imitasi, hiasan dan kerang asli.
- b. Pengaplikasian rias wajah *fantasi* berupa rias 2D yang dibuat dengan memberikan warna biru kemudian ditempel gliter dan manik-manik hiasan yang diaplikasikan sesuai dengan karakter tokoh Ratu Mutiara Ladiva yang dituntut dalam pertunjukan drama musical Sabda Raja Mutiara.
- c. Penataan rambut tokoh ratu mutiara menggunakan penataan rambut fantasi bebas atau disebut dengan sanggul gala fantasi dengan

penggabungan penataan puncak atau penataan *top* dengan bentuk melingkar seperti angka delapan.

3. Pergelaran drama musikal Sabda Raja Mutiara dilaksanakan pada hari kamis tanggal 26 Januari 2017, *gate opening* pukul 13.00 WIB-selesai, di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dihadiri 650 penonton dan 200 tamu undangan. Pergelaran bertema drama musikal Sabda Raja Mutiara ini dikemas dalam pertunjukan *live* di panggung *indoor* berbentuk *proscenium* beserta *property* pendukung, *backdroup* binatang bawah laut terdiri dari beberapa macam hewan seperti hewan binatang laut, kerang, *coral*, dan berbagai jenis lainnya yang semakin menarik untuk ditonton serta untuk mempercantik panggung.

Tokoh Ratu Mutiara Ladia diperankan menjadi istri dari raja mutiara yang memiliki dua anak. Ratu Mutiara Ladia tampil menari dengan gerak tubuh mengikuti alunan musik lagu yang berjudul “mutiara yang hilang”. Rias wajah fantasi Ratu Mutiara Ladia dengan menerapkan warna *eyeshadow* yang cerah dan menggunakan *face painting* berwarna biru dengan tambahan *gliter* pelangi besar dengan warna silver. Kostum, asesoris, rias wajah fantasi, *face painting* yang menggunakan *lighting* berwarna putih dan biru terlihat menyala pada saat terkena *lighting*.

B. Saran

1. Yang terkait dengan rancangan
 - a. Perancangan hendaknya dilakukan setelah mengetahui tokoh yang diperankan dengan memahami karakter dan karaktersitik tokoh.

- b. Membuat rias wajah *fantasi* 2D dengan sebaiknya lakukan pengaplikasian menggunakan es batu saat selesai melakukan tahap bedak padat agar riasan akan awet tidak mudah luntur.

2. Hasil

- a. Mempertimbangkan meletakkan hiasan di bagian kostum yang secara menyeluruh ditempat yang bersih agar tidak tercampur dengan sampah supaya tidak ikut terbang.
- b. Penyimpanan kostum dan asesoris supaya tidak lecek dan rusak maka di letakkan pada hanger yang digantung untuk kostum dan letakkan dibawah dengan rapi untuk asesorisnya.

3. Pergelaran:

- a. Hendaknya proses persiapan pertunjukan dimulai sesuai dengan jadwal
- b. Saran untuk mahasiswa terkait persiapan pertunjukan
- c. Saran untuk mahasiswa terkait perwujudan tokoh dengan cara memahami terlebih dahulu alur cerita kemudian menyimpulkan karakter dan karktersitik tokoh yang akan diperankan
- d. Perlunya komunikasi dengan sutradara, dosen, dan mahasiswa agar bekerja sama dengan baik, kekompakan, jujur, saling terbuka, melakukan kepercayaan, disiplin tepat waktu.
- e. Saran untuk kepanitiaan perlu adanya kepercayaan, kerjasama, dan saling terbuka antar anggota.
- f. Perlunya panitia sendiri untuk mengurus booklet.
- g. Perlunya *open recruitment* untuk panitia tambahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sudrajad. (2015). *Budidaya 26 Komoditas Laut Unggul*. Penebar Swadaya.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. KTSP.
- Afifah A, Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung:YAPEMDO.
- A.P. Klapingleleng. (2008). *Teori Musik Dasar*. Intan Pariwara.
- Atisah Sipahelut, Petrussumadi. (1991). *Dasar-dasar Desain*. Tidak diterbitkan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2008). *Seni Teater Jilid 1*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, Harwi Mardianto, dkk. (2011). *Seni Teater Jilid 2*. Direktorat Pembina Sekolah.
- Endang Bariqina da Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan Penataan Rambut*. Yogyakarta: Adicita.
- Ernawati, Izwemi, Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Direktorat Pembinaan.
- Hendro Martono. (2010). *Mengenal tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo.
- Herni Kusantati, Pipin Tresna Prihatin, Winwin Wiana. (2008). *Tata Kecantikan Kulit*. Direktorat Pembinaan.
- Ida Prihantina. (2015). *Tata Rias Fantasi*. Tidak diterbitkan.
- I Made Bandem, Sal Murgiyanto. (1996). *Teater Daerah Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Muhdi. (2011). *Budidaya Tiram Mutiara (Pinctada Maima)*. Diakses melalui <http://muhditernate.wordpress.com/2011/04/27/budidaya-tiram-mutiara-pinctada-maxima> pada Senin, 10 April 2017 pukul 15.00 WIB.
- Sri Mayrawati, Eka Turyani. (2012). *Rias Wajah Fantasi*. Tidak diterbitkan.
- Sri widarwati. (1993). *Desain Busana 1*. IKIP. Yogyakarta.
- Triyanto. (2012). *Mendisain Asesoris Busana*. KTSP.
- Widjiningsih. (1983). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. IKIP.Yogyakarta.
- Yeni Rahmawati. (2005). *Music Sebagai Pembentuk Budi Pekerti*. Panduan.

LAMPIRAN



Gambar 40. Tokoh Ratu Mutiara Tampil
(Sumber: Mataram Fotografer, 2017)



Gambar 41. Mendapatkan Penghargaan
(Sumber: Mataram Fotografer, 2017)



PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2017